FAR CRY 6
Im Test: Wir verraten euch, was der Ubisoft-Shooter kann!

GUARDIANS OF THE GALAXY
Gespielt: Erste handfeste Infos zum Superhelden-Abenteuer



NEW WORLD
XXL-Test: Wir prüfen das endlich erschienene Amazon-MMORPG auf Herz und Nieren – landet der Konzern seinen ersten Hit oder reiht sich New World in die lange Liste der Flops ein?

DIABLO 2: RESURRECTED
Großer Test, Leserumfrage, Kolumne – wir haben die volle Packung Höllentrip für euch!

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 351
11/21 | € 6,99
www.pcgames.de
Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Italien, Spanien € 9,00; Niederlande, Belgien, Luxemburg € 8,20
4 397178 706992 11

Fractal Design
Define 7 PCGH Edition





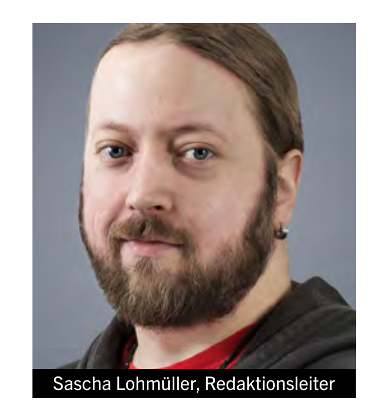
- Testsieger unter den Midi-Tower-Gehäusen jetzt als PCGH-Edition
- 3 × 140 mm Venturi-HF-Lüfter (3-pin) statt Dynamic-Lüfter
- Lüfter in einer speziellen PCGH-Version mit nur 800 U/min.
- 5,25-Zoll-Halterung vorinstalliert
- Fronttür öffnet standardmäßig nach rechts
- PCGH-Metallaufkleber im Lieferumfang





www.pcgh.de/define7

Von alten Helden **und neuen Welten**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ha, das da oben reimt sich sogar. Also zumindest so halbwegs – für ein Poesiealbum in der Schule hätte es wahrscheinlich gereicht. Ist aber letztendlich auch egal, denn die beiden größten Themen dieser Ausgabe entführen uns tatsächlich in vollkommen neue Welten und vertraute Gefilde. Auf der einen Seite ist da New World. Das Amazon-MMORPG ist nun endlich nach gefühlt zehn Verschiebungen erschienen und DAS Thema der letzten Wochen. Auch wir haben uns natürlich in die raue Online-Welt gestürzt, uns durch Warteschlangen gekämpft und die verschiedenen Systeme auf Herz und Nieren geprüft. Herausgekommen ist ein proppevoller Acht-Seiten-Artikel, in dem wir dem Spiel auch schon mal eine erste Wertung verpassen. Allerdings werden wir uns New World weiter widmen, das Endgame unsicher machen und dann in einer der kommenden Ausgaben noch einmal final über den Titel urteilen – das war logischerweise in der Kürze der Zeit bei einem MMO nicht ansatzweise umsetzbar.

Weitaus nostalgischer kommt da auf der anderen Seite Diablo 2: Resurrected daher. Das Remaster des Action-RPG-Meisterwerks gibt sich betont klassisch und hievt das Spiel behutsam in die heutige Zeit, ohne allzuviel in Sachen Gameplay und Features über den Haufen zu werfen. Ob das gut funktioniert und welche Verbesserungen wir uns trotzdem gewünscht hätten, lest ihr im Test. Außerdem haben wir auf unserer Webseite eine große Leserumfrage zu dem Thema gemacht – auch diese Ergebnisse werten wir für euch aus. Und zu guter Letzt erzählt euch Carlo in seiner Kolumne noch, warum er Diablo 2 hauptsächlich wegen der Story spielt.

Auch von diesen beiden Themen abgesehen ist der Testbereich sehr gut gefüllt. So schauen wir beispielsweise in der Karibik vorbei und machen in Far Cry 6 einem Diktator das Leben schwer. In Deathloop schleichen und ballern wir uns durch eine skurrile Zeitschleifen-Geschichte. Und in Life is Strange: True Colors rätseln wir uns erneut durch eine emotionale Story. Ein Duell gibt es ebenfalls: Wie in jedem Jahr streiten sich FIFA und PES – oder wie es neuerdings heißt: eFootball – um die Fußball-Krone. Ohne zu spoilern: In diesem Jahr fällt das Ergebnis leider sehr eindeutig aus. Und das liegt nicht daran, dass eines der Spiele eklatant toll ist.

Der Vorschauteil fällt dann wie in jedem Test-Herbst etwas überschaubarer aus, bietet mit unserem Anspielbericht zum Superhelden-Abenteuer Guardians of the Galaxy aber auch ein kleines Highlight. Ansonsten haben wir für euch unter anderem noch alle Infos zum jüngst angekündigten Outcast 2 (ja, richtig gelesen) und zum Sci-Fi-Geheimtipp Chorus.

Im Magazin- und Extended-Teil widmen wir uns indes unter anderem der Geschichte der interaktiven Filme, beleuchten das Thema Umweltschutz in der Gaming-Branche und verraten euch, wie man ein Scam-MMO erkennt. Käufer der Extended-Ausgabe freuen sich zudem auf das tolle Detektiv-Adventure Das Testament des Sherlock Holmes. Viel Spaß damit!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Das ist doch mal eine Überraschung: 22 Jahre nach dem ersten Teil kündigte THQ Nordic nun Outcast 2 an. Damit hätten wir auch nach der HD-Neuauflage vor kurzem nicht wirklich gerechnet. +++

+++ Noch Ende Oktober soll Guardians of the Galaxy erscheinen, unser Anspielbericht macht auf jeden Fall schon mal Lust auf mehr. Wir wollten für diesen Ticker hier eine Umfrage zum Lieblings-Guardian machen, aber sind wir mal ehrlich: Jeder, der nicht Groot sagt, ist selber Schuld. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Apropos Umfragen: Neben dem ausführlichen Test zum Remaster von Diablo 2 haben wir auch noch eine große Umfrage-Auswertung für euch. Wir fragten nämlich die User auf unserer Webseite nach ihrer Meinung zu dem Titel. Findet ihr euch darin ebenfalls wieder? Oder habt ihr sogar mitgemacht? +++

+++ Da wir die Umfrage zur präferierten Klasse in Diablo 2 bereits hatten (Ausgabe 04/21), fragten wir die Redaktion stattdessen, welcher New-World-Fraktion sie sich anschließen wollen. Dabei liefern sich die Marauders und das Syndicate ein enges Rennen, die religiösen Covenant-Fanatiker haben das Nachsehen. Blöde Antworten gab es natürlich wie bei jeder MMO-Frage ebenfalls, so entfiel jeweils eine Stimme auf: Pferde, CSU und „Bevor ich das spiele, breche ich mir beide Arme“. Nun. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Wir begrüßen einen Neuzugang: Ex-Praktikantin und freie Schreiberin Antonia heuert nun bei uns als Community Managerin an. Also seid schön lieb zu ihr :D +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁵ | Ausgabe 11/21



God of War: Ragnarök, Marvel's Spider-Man 2 – auf manche Titel beim Playstation Showcase darf man als PC-Spieler schon neidisch werden. Immerhin erscheinen die Uncharted: Legacy of Thieves Collection und das KotOR-Remake auch für PC.

N-ZONE | Ausgabe 11/21



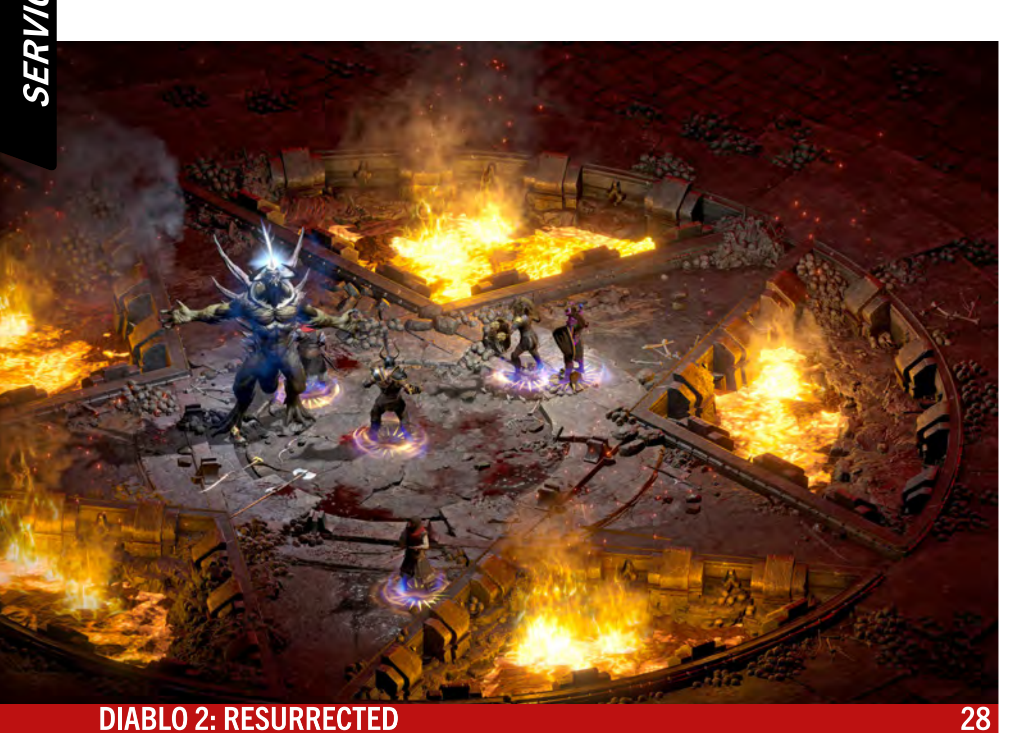
Eine neue Konsole! Zumindest halbwegs, denn die Switch gibt es nun auch mit OLED-Display. Die Infos dazu haben die Kollegen der N-ZONE. Außerdem einen großen Test zu Metroid Dread und eine Vorschau zu Splatoon 3. Nice!

PC Games MMORE | Ausgabe 11/21

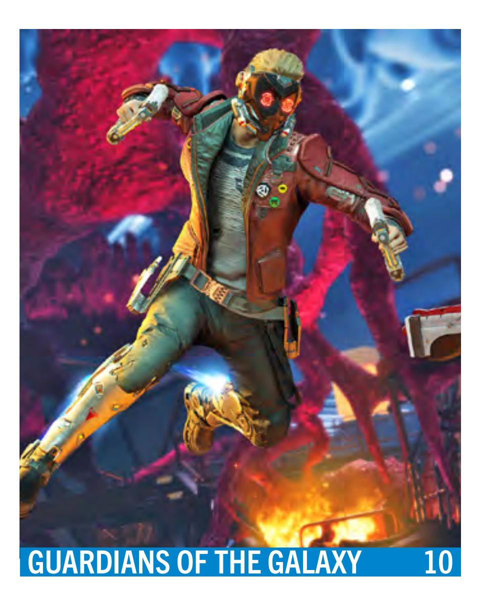


Amazons New World ist natürlich auch in der MMORE ein Thema, Schwerpunkt bleibt aber WoW. So taucht die Redaktion einmal tief ins Lore von Shadowlands ein und verrät euch außerdem, welche Komfort-Verbesserungen Patch 9.1.5 bringt.

INHALT 11/2021


DIABLO 2: RESURRECTED 28


NEW WORLD 38


GUARDIANS OF THE GALAXY 10


FAR CRY 6 46

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD



Wenn ihr nicht gerade Leute befragt, untersucht ihr Tatorte und andere Örtlichkeiten, unterstützt von eurem Sidekick Dr. Watson. Was es wohl mit diesem Schlüssel auf sich hat?


Die Tatorte, die ihr im Verlauf der Story untersucht, sind nicht immer etwas für schwache Nerven. Oder empfindliche Nasen.


Das London des Jahres 1898 wurde äußerst atmosphärisch eingefangen.

DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES*

Wer Sherlock Holmes ist, brauchen wir wohl niemandem mehr zu erklären. In das Testament des Sherlock Holmes schlüpft ihr in die Rolle des berühmten Meisterdetektivs aus der Feder von Sir Arthur Conan Doyle. Im London des Jahres 1898 werdet ihr in einen düsteren Fall verwickelt, in dessen Zuge sogar Holmes selbst diverser Verbrechen beschuldigt wird. In bester Detektiv-Adventure-Manier ermittelt ihr an Tatorten, sucht Hinweise und befragt Zeugen und Verdächtige – und erlebt dabei eine spannende, finstere Geschichte voller Wendungen. Zudem könnt ihr jederzeit frei wählen, ob ihr das Abenteuer in Ego- oder Verfolgerperspektive erlebt. Eine Hilfefunktion wie in den meisten modernen Adventures gibt es übrigens nicht – stellt euch also auf ein paar schwer zu knackende Kopfnüsse ein.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Das Testament des Sherlock Holmes handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Frogwares
Veröffentlichung: 20. September 2012

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,0 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600 XT oder besser, 14 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,0 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600 XT oder besser, 14 GB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

***Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 30. April 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.**

DVD 1

VORSCHAU
- Chorus
- Far Cry 6
- Icarus
- Jurassic World: Evolution 2
- Lost in Random
- Marvel's Midnight Suns
- Outcast 2: A New Beginning
- Park Beyond
- Riders Republic
- The Dark Pictures Anthology: House of Ashes

SPECIAL
- Bye, bye, Blizzard – Was aus den legendären Entwicklern von damals wurde



DVD 2

VORSCHAU
- Forza Horizon 5

TEST
- Kena: Bridge of Spirits
- King's Bounty 2
- Life is Strange: True Colors
- Psychonauts 2
- Tales of Arise

RETRO
- Dante's Inferno

SPECIAL
- Diablo 2: Resurrected – Wo zur Hölle sind diese Features, Blizzard?

MEINUNG
- Diablo 2: Resurrected – Ich spiele Diablo wegen der Story
- Saints Row: Warum das Reboot unter schlechtem Marketing leidet
- Splinter Cell: Entwickelt endlich dieses blöde Spiel!



DIE **REDAKTION**

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Hört gerade:
Enslaved – Caravans to the Outer Worlds; Duel – In Carne Persona; Led Zeppelin auf Vinyl, weil: warum nicht.

Spielt gerade:
WoW, FIFA 22, New World, Diablo 2: Resurrected

Liest gerade:
The Expanse – endlich mal alle Bücher geordert, und den neunten Band auch gleich vorbestellt

Schaut gerade:
Squid Game, weil gefühlt alle Welt davon redet. Außerdem diverse Dokus und Filme vom „Muss ich noch gucken"-Stapel.

Trinkt gerade:
Tee, weil erkältet. Heizung ist auch das erste Mal an. Ich erkläre den Sommer hiermit für beendet.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Diablo 2: Resurrected, Alan Wake Remastered, Final Fantasy 14, New World

Schaut:
Immer noch Downton Abbey, inzwischen Staffel 5 gestartet. Was weiß Barrow über Baxter??

Hat:
Nach ewig langer Wartezeit die ärztliche Erlaubnis bekommen, den kaputten Ellenbogen wieder normal zu belasten. Mal schauen, wie lang ich dieses Mal brauche, um ihn zu zerstören.

Hat kein Verständnis:
Für den Herbst. Der soll bitte einfach wieder gehen und sein Schmuddelwetter mitnehmen.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Dojoran, Minecraft, The Binding of Isaac und mit Eastward bin ich gerade fertig geworden.

Bereut:
Pose auf Netflix weitergeschaut zu haben. Die erste Staffel war ganz nett, aber in der zweiten und dritten Staffel wird das alles völlig absurd und bescheuert. Wenn Elektra nicht wäre, hätte ich es wahrscheinlich abgebrochen. Und das wäre besser gewesen.

Hätte lieber:
weitere Staffeln Battlebots geschaut, aber die gibt es ja hierzulande nicht. Schlimmi ist das. Was wohl aus Beta geworden ist?

Begnügt sich stattdessen zunächst:
mit Downtown Abbey. Mal sehen. Schade, dass in der ersten Folge niemand vergiftet wurde, deshalb eine 7/10. Aber kommt ja vielleicht noch in den nächsten paar Folgen.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spiele gerade:
noch immer Great Ace Attorney. Wahnsinn, was das Ding für eine Spielzeit hat. Bin jetzt bei 70 Stunden und trotzdem noch immer ein gutes Stück vom Ende entfernt – bei einer Visual Novel!

Hat:
wie offenbar auch Katha von Maria Downtown Abbey ans Herz gelegt bekommen. Puh, ich weiß ja nicht, eigentlich thematisch so gar nicht meins. Jedoch, Maggie Smith ist natürlich ein Goldschatz. Wer weiß, vielleicht geb ich dem Ding eine Chance.

Versucht:
jetzt wieder, mehr privat zu schreiben. Es haut so semi hin, aber immerhin schaffe ich es, mich mehrmals pro Woche zu überwinden.

Freut sich:
über den nicht mehr leugbaren Herbsteinbruch. Sobald ich beim Radeln einen Pulli tragen muss, bin ich glücklich.

PHILIPP SATTLER | Redakteur / Krankheitsvertretung



Spielt aktuell:
sehr, sehr, sehr, sehr viel New World.

Schaut aktuell:
jede Doku über Raumfahrt, schwarze Löcher und Gravitationswellen, die er finden kann. Versteht nur die Hälfte, findet es aber trotzdem extrem interessant.

Freut sich:
auf jede Menge verwirrte Gesichter, wenn die Leser nach Chris' Kasten suchen und auf plötzlich einen anderen dicken Kerl hier sehen. Einen, der durchschaut hat, dass Wrestling nur Fake ist und die Baltimore Ravens nichts taugen.

Lebt gerade fast ausschließlich:
von Energy Drinks, um statt zu schlafen, in Aeternum unterwegs zu sein. So ein Test schreibt sich schließlich nicht von alleine.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Spielte zuletzt:
Sehr viel Diablo 2: Resurrected und ein wenig Heroes of the Storm

Spielt derzeit:
Metroid Dread (Switch), Crysis Remastered Trilogy, Far Cry 6, Kena: Bridge of Spirits und Castlevania Advance Collection

Hat zuletzt sämtliche Taschentücher im Ort aufgekauft:
Töchterlein hat uns was Schönes aus der Kita mitgebracht. Der „Schnupfen" (Stärkegrad: Großer Grüner Arkelanfall) dauerte zum Glück nur drei Wochen. Und angesteckt hat sie auch nur mich.

Kam mit gemischten Gefühlen aus Dune:
Visuell natürlich ein Brett und viele schöne Details aus dem Buch. Aber: Unausgegorenes Tempo (wie oft kann man Chani in Zeitlupe zeigen?), überraschend langweilige Musik, blutleere Harkonnen (Piter de Vries verheizt!) und wichtige Handlungselemente fehlen noch. Ich hoffe auf einen besseren Teil 2.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Far Cry 6, Diablo 2: Resurrected, Kena: Bridge of Spirits

Freut sich dieses Jahr noch auf:
Marvel's Guardians of the Galaxy, Disciples: Liberation und Jurassic World: Evolution 2. Es dürfte also bis zum Jahreswechsel nicht mehr langweilig werden.

Kann sich:
der Euphorie um den Beginn des Herbstes nicht anschließen. Ich bin ein Mensch, der T-Shirt und kurze Hose bevorzugt, aber für diese Form der Bekleidung war in diesem Jahr viel zu wenig Gelegenheit.

Ist unschlüssig:
wofür er die letzten drei Zeilen noch verwenden soll. Irgendwie gibt es diesen Monat nicht wirklich was erwähnenswertes. Naja, nun ist der Platz hier auch verschwendet.

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Zuletzt gespielt:
Ratchet & Clank: Rift Apart, Life is Strange: True Colors, Tails of Iron, Hot Wheels Unleashed und FIFA 22. Der September war so voll gepackt, da bin ich noch gar nicht zu Deathloop gekommen.

Zuletzt gesehen:
„Geliefert" mit Bjarne Mädel, einen interessanten Arte-Film über das beschissene Leben eines Postboten

Zuletzt gehört:
Danke Merkel von KIZ

Versteht nicht:
Wie sich Leute ernsthaft über den Herbst freuen können. Es ist kalt, nass und grau. Alles ist furchtbar! Vielleicht bin ich aber auch etwas voreingenommen, weil ich mir pünktlich zum Oktober die erste Erkältung des Jahres eingefangen habe. *Hust*

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Far Cry 6, Forza Horizon 5 und Sable

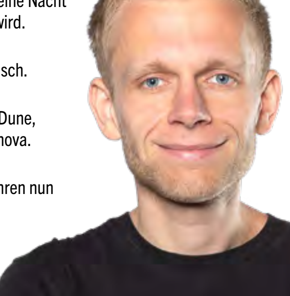
Zuletzt geguckt:
Den Blockbuster-Kracher James Bond – Keine Zeit zu Sterben, Supernova, Titane und zur Auffrischung alte Bond-Klassiker als Vorbereitung für unseren großen Bond-Podcast.

Isst gerade:
Ziemlich viele Äpfel

Freut sich auf:
Den Release von Forza Horizon 5, Kinofilme wie Last Night in Soho (Edgar Wright) & The French Dispatch (Wes Anderson) und den Frühling – dauert noch ewig, leider (166 Tage, meh).

Freut sich nicht auf:
Kälte, Dunkelheit, Winter, Weihnachten und den neuen Marvel-Film The Eternals. Alles sehr öde.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Hört gerade:
allerlei tollen Drum&Bass. Will unbedingt mal wieder eine Nacht in einem Club verbringen, in dem das Genre gespielt wird.

Isst gerade:
sämtliche Mahlzeiten am wunderschönen neuen Esstisch.

Geht gerade:
jede Woche einmal ins Kino. Historie der letzten Zeit: Dune, Shang-Chi, Helden der Wahrscheinlichkeit und Supernova.

Hat Tränen des Glücks in den Augen, denn:
die Clubs haben nach unendlich langen eineinhalb Jahren nun auch in Bayern wieder geöffnet! War gleich am ersten Wochenende aus, ein unbeschreiblich schönes und wohltuendes Gefühl mit Live-Musik, einer gut besuchten Bar und vielen tollen Menschen. Nächstes Wochenende gleich wieder …

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
New World, Diablo 2: Resurrected, Battlefield 2042 (Beta)

Ist fasziniert von:
der Spieldynamik von New World. Eigentlich sollte es mir eigentlich keinen Spaß machen. Die Story ist kacke und Quests folgen immer dem selben Muster und wurden vor 20 Jahren schon besser designt. Das Crafting und Kampfsystem machen aber so viel Spaß, dass ich jeden Abend durch Aeternum ziehe und tagsüber darüber nachdenke, was ich heute wieder erleben werde.

Und sonst:
Mit meinem Totenbeschwörer in Diablo 2: Resurrected kann ich mich mal so richtig wie der Chef fühlen: Meine Untergebenen machen die ganze Arbeit, während ich in der Mitte stehe und rumfluche.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Stardew Valley, Dojoran, WWE 2K19, Deathloop, Bloodborne

Zuletzt geschaut:
Sex Education Staffel 3, Nine Perfect Strangers, Keine Zeit zu sterben, Hail Satan?, Amazons Cinderella, Supernova und Titane

Freut sich auf:
Halloween und den restlichen Oktober. Die beste Zeit des Jahres, um sich Zuhause einzumümmeln und Horrorfilme zu schauen. Eine beruhigende Abwechslung von den gruseligen Nachrichten aus der echten Welt und dem bevorstehenden Winter mit seinem scheußlichen Weihnachtsgedudel.

Besitzt seit Neuestem:
Eine Obstschale. Sie hält Obst und lässt mich vor Gästen organisiert, erwachsen und mental gefestigt erscheinen.

MICHAEL GRÜNWALD | Volontär

Spielt gerade:
Far Cry 6, FIFA 22, eFootball 2022, Hades und Hell Let Loose

Schaut gerade:
Die ersten Folgen der finalen Staffel von Haus des Geldes.

Schaut demnächst:
James Bond – Keine Zeit zu sterben und Halloween Kills. Nachdem ich vor kurzem das erste Mal seit zwei Jahren wieder im Kino war, geht es jetzt Schlag auf Schlag. Erst 007, dann Michael Myers auf der großen Leinwand. Ach, das wird ein Spaß!

Freut sich auf:
Die letzten warmen Tage und den nahenden Spieleherbst. Mit Far Cry 6 und Kena ging der schon mal gut los und bis zum Ende des Jahres kommen noch einige interessante Titel. So schlecht wie anfangs befürchtet, war das Spielejahr gar nicht.

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Die Beta von Battlefield 2042 – ist noch etwas unterwältigend und eine Baustelle, aber die Hoffnung auf ein gutes Spiel stirbt zuletzt.

Schaut gerade:
Friends. Hab ich ernsthaft noch nie geschaut und das wird jetzt nachgeholt. Allein schon aus Neugier, was in den 90ern so lustig war.

Hört gerade:
Den Podcast um den Wirecard-Skandal von den Kollegen bei der Süddeutschen Zeitung. Lügen, Intrigen, Geheimdienste. Das könnte auch ein Krimi-Roman sein.

Freut sich auf:
Kürbissuppe – ist zwar Herbst-Klischee Deluxe, aber auch verdammt lecker.

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Ghostrunner, Super Robot Wars V, Kena: Bridge of Spirits und ein bisschen Far Cry 6.

Schaut gerade:
Die Filme und Serien von Mike Flanagan. Midnight Mass kommt für mich zwar nicht an Hill House ran, gefällt mir aber wieder besser als Bly Manor. Schöner Slow-Burn-Horror, der von seiner Atmosphäre und den Charakteren lebt.

Aktuelle Dauerschleifen-Songs:
Inexplicable von den Correspondents und Miracle von Caravan Palace. Die gehen aber auch echt runter wie Öl!

Freut sich über:
Den für mich ungewohnten Trubel, der gerade in der Redaktion herrscht. Viele neue Leute, viele Home-Office-Rückkehrer.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
The Elder Scrolls Online, Splitgate

Zuletzt geguckt:
Squid Game und nebenbei versuche ich (endlich) das MCU fertig zu schauen, werde aber aktiv von Seinfeld daran gehindert.

Trinkt gerade:
Gaaaanz viel Tee und muss deswegen ständig strullern.

Freut sich auf:
Auf die Zusammenarbeit mit der Community, (weil sie als neue Comunity-Managerin jetzt ganz viel schleimen muss) und Halloween, weil sie dann ihr wahres Ich rauskehren darf.

Freut sich nicht auf:
Den Winter, weil Fahrradfahren auf verschneiten Straßen aua macht.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montréal
Hersteller: Square Enix
Termin: 26. Oktober 2021

Guardians of the Galaxy

Publisher Square Enix und Eidos Montreal lassen euch in die Raketenschuhe von Marvel-Held Star-Lord schlüpfen. Wir konnten bereits eine Mission anspielen und ein erstes Zwischenfazit ziehen.

Von: Christian Fußy

Fashion of the Galaxy: Wir können verschiedene Kostüme für Gamora, Drax, Rocket, Star-Lord und sogar Groot auswählen.

Als die Guardians of the Galaxy 2014 zu Marvel Studios' Cinematic Universe stießen, hatten die wenigsten Kinozuschauer wohl Vorwissen darüber, wer Star-Lord, Gamora oder Drax the Destroyer sind. Und auch wenn die Guardians in den Comics bereits seit mehreren Dekaden in verschiedensten Formen existieren, hatte der Film so viele neue kreative Elemente, dass wahrscheinlich selbst eingefleischte Fans der Charaktere das Gefühl hatten, etwas gänzlich Eigenständiges zu sehen. Wo die Hintergrundgeschichten von Gamora, Drax und Rocket größtenteils recht identisch zu ihren Comic-Vorlagen sind, wurden Herkunft und Familie von Hauptfigur Star-Lord/Peter Quill (Chris Pratt) für den Film abgeändert, um diesem einen stärkeren emotionalen Kern und in Quills Liebe zur Musik der 70er und frühen 80er-Jahre ein Leitmotiv zu geben.
Die Videospielumsetzung von Eidos Montreal verfügt zwar nicht über die Originalschauspieler aus den Filmen oder über deren Aussehen, enthält aber sonst viele Elemente, die durch die Kinoversion von Autor und Regisseur James Gunn populär gemacht wurden. Seien es Peter Quills Liebe zur Musik, Drax' mangelndes Verständnis für Metaphern und Sprachbilder, oder der Name von Quills Raumschiff, der von 80er-Jahre-Kinderstar Alyssa Milano (Wer ist hier der Boss, Phantom Kommando) abgeleitet ist: Eidos' Guardians ist unbestreitbar an die Marvel-Studios-Interpretation angelehnt und bedient sich ordentlich bei deren Tonfall und Style. Aber reichen Wortwitz, Kuriositäten und Classic-Rock-Songs aus, um einen ähnlichen Überraschungshit zu landen?

Alles beim Alten?

Wir durften bei einem Preview-Event erstmals selbst den Controller in die Hand nehmen und das fünfte Kapitel des Spiels ausprobieren. Das startet im Cockpit der Milano, wo die Guardians eine Diskussion darüber führen, ob sie eine kürzlich erbeutete Geldsumme dafür verwenden sollen, eine von den Nova Corps verhängte Strafe zu bezahlen und damit ein Problem weniger am Hals zu haben. Während Rocket der Meinung ist, der Kauf von neuen Teilen für die Reparatur des Schiffes sollte priorisiert werden, argumentiert Star-Lord dafür, stattdessen zuerst die Schulden zu begleichen. Die Spannungen zwischen den beiden Helden stehen im Verlauf des Kapitels noch häufiger im Mittelpunkt, aber vorerst kann Peter Quill seinen Freund und Mechaniker von seinem Standpunkt überzeugen.

Danach können wir die Milano auf eigene Faust erkunden. Jede Hauptfigur hat ein eigenes Zimmer, in dem wir mit verschiedenen Objekten interagieren und so Dialoge mit den Teammitgliedern starten können. Das erinnert ein wenig an die Gespräche in der Mass-Effect-Reihe, anders als in den Abenteuern um Commander Shepard haben wir als Star-Lord aber nicht wirklich eine Möglichkeit, den Verlauf der Gespräche zu beeinflussen. Wir erfahren lediglich mehr über die Figuren, ihre Herkunft und Beweggründe. Wirkliche Entscheidungen gibt es in der Story nur an bestimmten Stellen zu treffen, und auch da hal-



Mit allen Wassern gewaschen: Das Kampfsystem bietet eine ganze Reihe an verschiedenen Attacken. In Bedrängnis bleibt manchmal nur der Nahkampf.



Die Indoktrinierten: Schon früh merken die Guardians, dass mit den Nova Corps etwas nicht stimmt. Später erfahren wir, welche Organisation dahintersteckt.

ten sich die Auswirkungen – zumindest in dem Kapitel, das wir spielen durften – bisher noch in Grenzen. Aber dazu gleich mehr.

Ausflug zum Polizeiplaneten

Im Laufe des Spiels sollen neben den Guardians auch noch weitere Figuren zur Besatzung der Milano dazustoßen, mit denen wir uns zwischen den Missionen unterhalten können. Darüber hinaus können wir die Werkbank benutzen, wo mit Ressourcen neue Kampftaktiken freigeschaltet werden, und die Musikbox betätigen. Auf dieser befindet sich eine Auswahl an Rocksongs der späten 70er- und der 80er-Jahre, darunter Hits von Joan Jett, Kiss, Iron Maiden, Rick Astley und New Kids on the Block. Haben wir unsere Vorbereitungen getroffen und mit unseren Kameraden geredet, beginnen wir den Landeanflug auf die Nova-Corps-Basis. Dort angekommen, merken die Guardians sofort, dass etwas nicht stimmen kann: Der komplette Stützpunkt ist wie leergefegt und Peters Kontakt Ko-Rel nirgends auffindbar.

Die Mission setzt sich aus zwei Teilen zusammen. In der ersten Hälfte streifen wir durch die verlassene Basis und suchen nach Anhaltspunkten, was dort passiert sein könnte. Mit R3 schalten wir dabei in eine Ansicht, die Objekte, mit denen interagiert werden kann, hervorhebt. Stoßen wir auf eine verschlossene Tür, können wir Rocket bitten, diese zu öffnen. Manchmal müssen wir aber auch Energie umleiten oder einen Öffnungsmechanismus finden. Während wir das Gebiet erkunden, diskutieren die Guardians auch untereinander. An einigen Stellen können wir uns dann auf Knopfdruck in das Gespräch einmischen und einen Kommentar zum Gesagten abgeben. In der Demo hatte dies keinen direkten Einfluss auf die Geschehnisse, sondern führte höchstens zu leicht unterschiedlichen Antworten der beteiligten Teammitglieder. Wer alle Räume gründlich durchsucht, findet in der Station einen zurückgelassenen Gefangenen, der auf Wunsch befreit werden und dann später im Spiel erneut angetroffen werden kann.

In einer Kommandozentrale finden die Guardians schließlich einen Helm, der mit dem Kommunikationsnetzwerk der Nova Corps verbunden ist. Star-Lord kann entweder in das Gerät sprechen und eine Patrouille zu sich rufen, um endlich zu erfahren, warum sonst niemand mehr auf der Station zu sein scheint, oder der Situation misstrauen und den Helm liegenlassen, wo er ist.

Die offensichtlich richtige Entscheidung erspart uns einen Kampf und verhilft uns im weiteren Verlauf zu einem kleinen Vorteil durch einen uns gelegen kommenden Überraschungsmoment. Weitreichende Konsequenzen für die Geschichte hat die Entscheidung jedoch nicht. Ebenso wie eigentlich auch alle anderen, kleinen Entscheidungen, die wir im Laufe des Levels getroffen haben. So oder so müssen wir uns also in den Kampf stürzen.

Kontrolliertes Chaos

Dort stehen uns mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, unsere Gegner auszuschalten. Halten wir die rechte Schultertaste gedrückt. feuert Star-Lord seine Pistolen, auf R1 liegt hingegen ein Elemantarschuss, der einen Statuseffekt auslöst, in unserem Fall Frost. Mit L2 können wir einen bestimmten Gegner anvisieren, mit der Kreistaste ausweichen und mit Viereck eine Nahkampfattacke ausführen. Da die Zielerfassung essenziell ist, um Gegner zu treffen, nervt es, dass diese nicht nur durch Treffer von Gegnern, sondern auch durch eigene Ausweichmanöver abgebrochen werden kann. Einen Feind plötzlich nicht mehr im Visier zu haben und ins Leere zu ballern, geht einem bereits nach wenigen Kämpfen auf den Keks.

Mit Star-Lords Angriffen können die meisten Gegner trotzdem recht problemlos ausgeschaltet werden, für gepanzerte Feinde müssen wir allerdings auf die Hilfe der restlichen Guardians setzen. Diese kontrollieren wir mit Druck auf L1 über ein Rad, mit dem wir erst unser Teammitglied und dann die gewünschte Attacke auswählen. Wurde diese ausgeführt, müssen wir eine Abklingzeit abwarten, bevor der Mitstreiter wieder angriffsbereit ist.

Verschiedene Attacken haben unterschiedliche Effekte. Manche bringen beispielsweise Gegner zum Straucheln, andere halten sie an Ort und Stelle fest. Oftmals können solche Gegner dann mit einem eingeblendeten Button-Prompt schnell ausgeschaltet werden. Gewonnene Erfahrung fließt dann in die Verstärkung der einzelnen Attacken. Da sich alle Guardians aus demselben Pool an Erfahrungspunkten speisen, sollte man diese also halbwegs fair verteilen, um starke Kombos schnell hintereinander ausführen zu können.

Jeder Guardian kann die gleichen Arten von Attacken ausführen und damit die gleichen Effekte bei Gegnern auslösen. Allerdings ist eine bestimmte Schadensart immer stärker als bei den anderen



Schickes Dekor: Im Laufe des Levels stoßen wir auch auf eine Rüstung der Nova Corps, die wir allerdings nicht selbst überstreifen können. Noch nicht?

Guardians. Die Entwickler verrieten uns, dass es aufgrund von Multiplikatoreffekten dennoch ratsam sein kann, auch bei Guardians, die nicht auf die gewünschte Schadensart spezialisiert sind, einen Punkt zu investieren, um etwaige Kombos zu verstärken.

Während des Kampfes füllt sich zudem eine Leiste. Ist diese auf Maximum, können wir mit L1 und R1 einen Huddle bilden. Die Guardians stellen sich also Schulter an Schulter nebeneinander auf und beratschlagen wie beim Football ihre weitere taktische Vorgehensweise. Hier gilt es, als Star-Lord schnell und angemessen auf die Bedenken der Kameraden zu reagieren. Die verschiedenen Probleme und Antwortmöglichkeiten sind Ausgeknockte Guardians werden durch einen Huddle so oder so wieder geheilt. Nach dem Huddle spielt Star-Lord einen zufälligen Song aus der Playlist seines Walkmans, der dann für die Dauer des Verstärkungseffektes läuft.


Klare Arbeitsteilung: Mit dem linken Schulterknopf könnt ihr eure Mitstreiter bestimmte Attacken ausführen lassen, um Gegener z. B. ins Straucheln zu bringen.

Im Schatten des großen Vorbilds

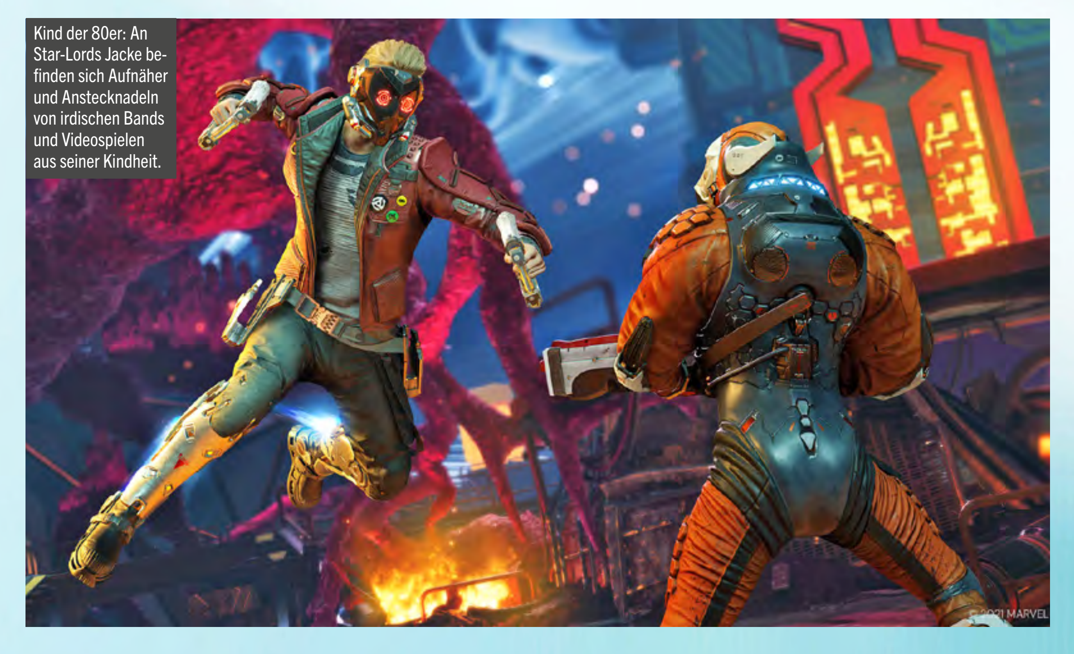
Auf rein mechanischer Ebene funktioniert dieses System ziemlich gut. Es macht Spaß, die verschiedenen Angriffe miteinander zu kombinieren und auch, wenn Steuerung und UI anfangs ein bisschen überladen wirken, schlugen wir uns schon nach kurzer Zeit recht gut in den Kämpfen. Viele Areale sind allerdings ziemlich eng und zusätzlich zugestellt mit Objekten, die die Sicht auf Gegner versperren. Kombiniert mit dem unzuverlässigen Lock-on-System führte das häufig zu chaotischen Momenten, im negativen Sinne.

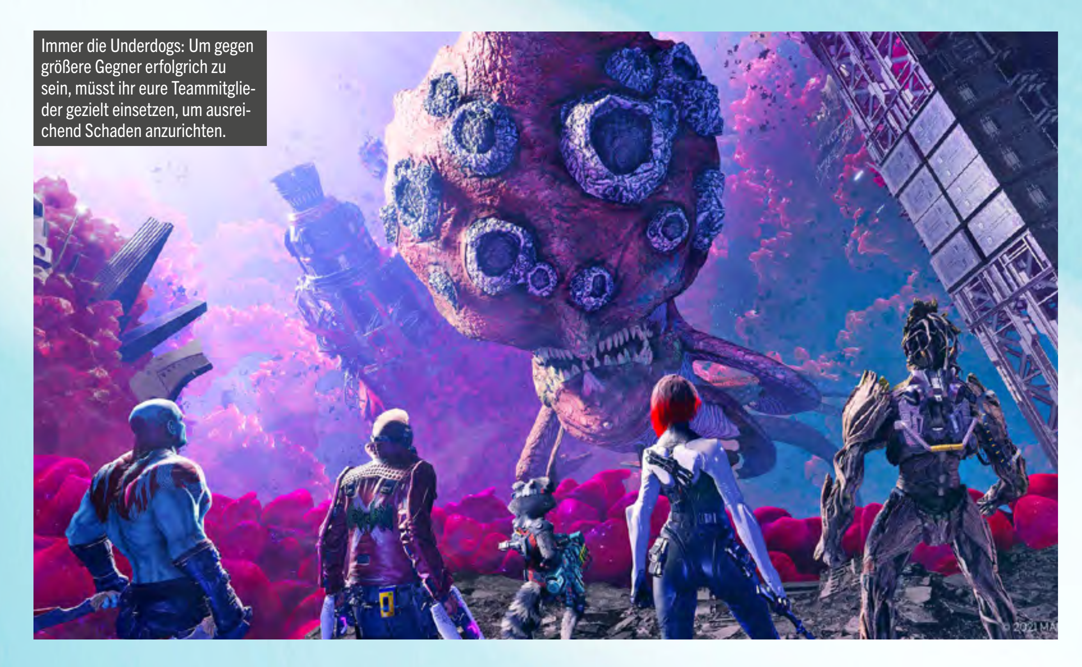
Die Huddle-Funktion ist im Ansatz eine super Idee, allerdings kommt dabei auch eine der größten Schwächen des Spiels deutlich zum Vorschein: Die Dialoge zwischen den Guardians sind teilweise arg kindisch und lassen das Team oft wirken wie eine Gruppe aufgedrehter Teenager und nicht wie Veteranen der Weltraum-Piraterie. Die Tatsache, dass der Huddle ein zufälliges Lied abspielt, führt dazu, dass ein Song häufig unpassend und manchmal sogar störend wirkt. So gerne man Bonnie Tylers Powerballade Holding Out For A Hero auch leiden mag, wenn ein Ausschnitt davon plötzlich auf voller Lautstärke über einen beliebigen Kampf läuft, motiviert das nicht schlagartig zu neuen Höchstleistungen, sondern lenkt vom eigentlichen Geschehen ab.

Allgemein lässt sich sagen, dass die Musik mit wesentlich weniger Feingefühl in das Spiel eingebaut wurde, als das in den Filmen der Fall ist. Auch die Auswahl wirkt um einiges beliebiger. Dennoch muss man Studio Eidos Montreal zumindest in einer Sache einen Fleißstern an die Brust heften: Für die Band Star-Lord, deren Namen Peter Quill in dieser Version für sich beansprucht hat, wurde ein eigenes Album komponiert, das auf Heavy Metal und Glam Rock setzt, was zwar auch nicht immer passt, aber zumindest für ein bisschen Abwechslung zwischen den vielen altbekannten Classic-Rock- und Pop-Songs sorgt.

Dass auch tonal nicht die Genialität erreicht wird, mit der Regisseur James Gunn zwischen ergreifenden und komischen Szenen in seinen Filmen hin- und herspringt, war schon im Vorfeld anzunehmen, unterm Strich ist das aber verkraftbar. Immerhin merkt man, dass das Autorenteam zumindest versucht hat, dieselbe Balance aus ehrlichem Drama und Albernheit einzufangen, die die Kino-Interpretation der Figuren so charmant macht. Auch die englischen Sprecher und Sprecherinnen liefern durch die Bank gute Arbeit ab, besonders Rocket und Drax profitieren von ihren markanten Stimmen. Einzig Star-Lord wirkt mit seiner dumpfbackigen Art und seinem häufig arroganten Auftreten wie ein echter Unsympath.

Womöglich wird sich dies im Laufe der Handlung noch ändern, bisher wirkt der Anführer der Guardians aber eher wie ein selbstverliebter College-Bro, der sich für den lustigsten Typen der Welt hält, denn wie der sympathische Lebemann und Maulheld, den Chris Pratt in den Filmen verkörpert. Die emotionale Distanz zur Hauptfigur hat zumindest bei uns dafür gesorgt, dass uns viele von Star-Lords schnippischen oder verdutzten Kommentaren dann auch kein Lachen abringen konnten. Dass es sich hier um eine subjektive Einschätzung handelt, sollte aber jedem klar sein. Womöglich wächst uns der Kindskopf bei einer längeren Spielesession ja auch noch ans Herz. In den knapp drei Stunden, die wir mit dem Spiel verbringen konnten, war er aber der klare Schwachpunkt im Ensemble. von Rock- und Popsongs inspiriert und müssen jeweils so ausgewählt werden, dass sie zueinander passen. Schafft es Star-Lord, die Zweifel der restlichen Guardians auszuräumen, erhält die gesamte Truppe einen Bonus und die Abklingzeit der Attacken fällt aus. Geht man hingegen nicht richtig auf die Beschwerden ein, erhält lediglich Star-Lord einen Bonus. Ausgeknockte Guardians werden durch einen Huddle so oder so wieder geheilt. Nach dem Huddle spielt Star-Lord einen zufälligen Song aus der


Kind der 80er: An Star-Lords Jacke befinden sich Aufnäher und Anstecknadeln von irdischen Bands und Videospielen aus seiner Kindheit.


Immer die Underdogs: Um gegen größere Gegner erfolgrich zu sein, müsst ihr eure Teammitglieder gezielt einsetzen, um ausreichend Schaden anzurichten.

Playlist seines Walkmans, der dann für die Dauer des Verstärkungseffektes läuft.

Im Schatten des großen Vorbilds

Auf rein mechanischer Ebene funktioniert dieses System ziemlich gut. Es macht Spaß, die verschiedenen Angriffe miteinander zu kombinieren und auch, wenn Steuerung und UI anfangs ein bisschen überladen wirken, schlugen wir uns schon nach kurzer Zeit recht gut in den Kämpfen. Viele Areale sind allerdings ziemlich eng und zusätzlich zugestellt mit Objekten, die die Sicht auf Gegner versperren. Kombiniert mit dem unzuverlässigen Lock-on-System führte das häufig zu chaotischen Momenten, im negativen Sinne.

Die Huddle-Funktion ist im Ansatz eine super Idee, allerdings kommt dabei auch eine der größten Schwächen des Spiels deutlich zum Vorschein: Die Dialoge zwischen den Guardians sind teilweise arg kindisch und lassen das Team oft wirken wie eine Gruppe aufgedrehter Teenager und nicht wie Veteranen der Weltraum-Piraterie. Die Tatsache, dass der Huddle ein zufälliges Lied abspielt, führt dazu, dass ein Song häufig unpassend und manchmal sogar störend wirkt. So gerne man Bonnie Tylers Powerballade Holding Out For A Hero auch leiden mag, wenn ein Ausschnitt davon plötzlich auf voller Lautstärke über einen beliebigen Kampf läuft, motiviert das nicht schlagartig zu neuen Höchstleistungen, sondern lenkt vom eigentlichen Geschehen ab.

Allgemein lässt sich sagen, dass die Musik mit wesentlich weniger Feingefühl in das Spiel eingebaut wurde, als das in den Filmen der Fall ist. Auch die Auswahl wirkt um einiges beliebiger. Dennoch muss man Studio Eidos Montreal zumindest in einer Sache einen Fleißstern an die Brust heften: Für die Band Star-Lord, deren Namen Peter Quill in dieser Version für sich beansprucht hat, wurde ein eigenes Album komponiert, das auf Heavy Metal und Glam Rock setzt, was zwar auch nicht immer passt, aber zumindest für ein bisschen Abwechslung zwischen den vielen altbekannten Classic-Rock- und Pop-Songs sorgt.

Dass auch tonal nicht die Genialität erreicht wird, mit der Regisseur James Gunn zwischen ergreifenden und komischen Szenen in seinen Filmen hin- und herspringt, war schon im Vorfeld anzunehmen, unterm Strich ist das aber verkraftbar. Immerhin merkt man, dass das Autorenteam zumindest versucht hat, dieselbe Balance aus ehrlichem Drama und Albernheit einzufangen, die die Kino-Interpretation der Figuren so charmant macht. Auch die englischen Sprecher und Sprecherinnen liefern durch die Bank gute Arbeit ab, besonders Rocket und Drax profitieren von ihren markanten Stimmen. Einzig Star-Lord wirkt mit seiner dumpfbackigen Art und seinem häufig arroganten Auftreten wie ein echter Unsympath.

Womöglich wird sich dies im Laufe der Handlung noch ändern, bisher wirkt der Anführer der Guardians aber eher wie ein selbstverliebter College-Bro, der sich für den lustigsten Typen der Welt hält, denn wie der sympathische Lebemann und Maulheld, den Chris Pratt in den Filmen verkörpert. Die emotionale Distanz zur Hauptfigur hat zumindest bei uns dafür gesorgt, dass uns viele von Star-Lords schnippischen oder verdutzten Kommentaren dann auch kein Lachen abringen konnten. Dass es sich hier um eine subjektive Einschätzung handelt, sollte wieder geheilt. Nach dem Huddle spielt Star-Lord einen zufälligen Song aus der Playlist seines Walkmans, der dann für die Dauer des Verstärkungseffektes läuft.


Das Llama des Anstoßes: Das blaue Llama fliegt zum Ärger Rockets auf der Milano mit und knabbert an den Kabeln. Wie es wohl in die Obhut der Guardians geriet?

Im Schatten des großen Vorbilds
Auf rein mechanischer Ebene funktioniert dieses System ziemlich gut. Es macht Spaß, die verschiedenen Angriffe miteinander zu kombinieren und auch, wenn Steuerung und UI anfangs ein bisschen überladen wirken, schlugen wir uns schon nach kurzer Zeit recht gut in den Kämpfen. Viele Areale sind allerdings ziemlich eng und zusätzlich zugestellt mit Objekten, die die Sicht auf Gegner versperren. Kombiniert mit dem unzuverlässigen Lock-on-System führte das häufig zu chaotischen Momenten, im negativen Sinne.

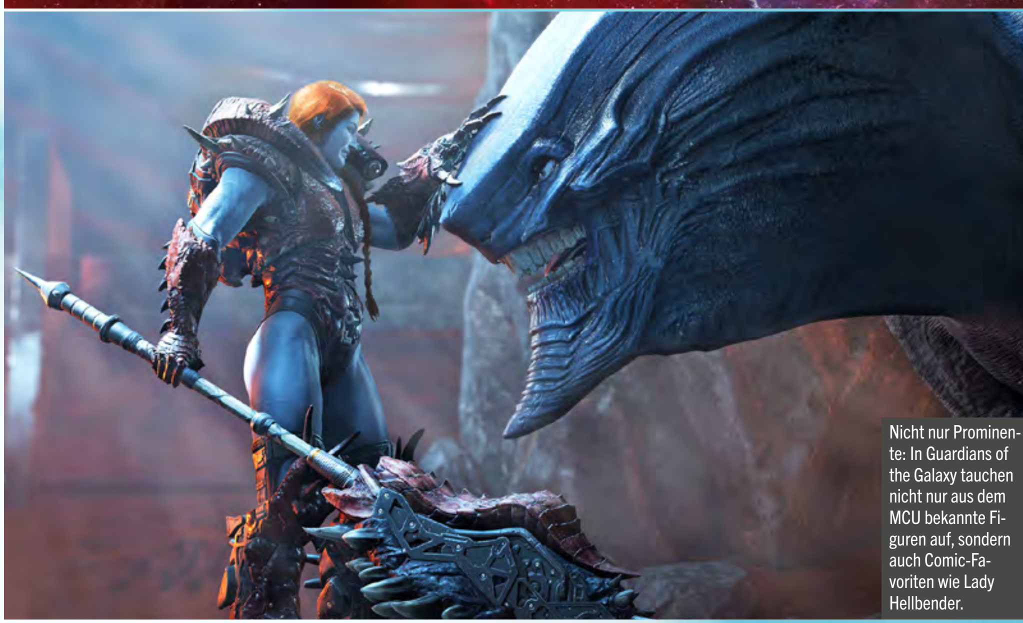
Die Huddle-Funktion ist im Ansatz eine super Idee, allerdings kommt dabei auch eine der größten Schwächen des Spiels deutlich zum Vorschein: Die Dialoge zwischen den Guardians sind teilweise arg kindisch und lassen das Team oft wirken wie eine Gruppe aufgedrehter Teenager und nicht wie Veteranen der Weltraum-Piraterie. Die Tatsache, dass der Huddle ein zufälliges Lied abspielt, führt dazu, dass ein Song häufig unpassend und manchmal sogar störend wirkt. So gerne man Bonnie Tylers Powerballade Holding Out For A Hero auch leiden mag, wenn ein Ausschnitt davon plötzlich auf voller Lautstärke über einen beliebigen Kampf läuft, motiviert das nicht schlagartig zu neuen Höchstleistungen, sondern lenkt vom eigentlichen Geschehen ab.

Allgemein lässt sich sagen, dass die Musik mit wesentlich weniger Feingefühl in das Spiel eingebaut wurde, als das in den Filmen der Fall ist. Auch die Auswahl wirkt um einiges beliebiger. Dennoch muss man Studio Eidos Montreal zumindest in einer Sache einen Fleißstern an die Brust heften: Für die Band Star-Lord, deren Namen Peter Quill in dieser Version für sich beansprucht hat, wurde ein eigenes Album komponiert, das auf Heavy Metal und Glam Rock setzt, was zwar auch nicht immer passt, aber zumindest für ein bisschen Abwechslung zwischen den vielen altbekannten Classic-Rock- und Pop-Songs sorgt.

Dass auch tonal nicht die Genialität erreicht wird, mit der Regisseur James Gunn zwischen ergreifenden und komischen Szenen in seinen Filmen hin- und herspringt, war schon im Vorfeld anzunehmen, unterm Strich ist das aber verkraftbar. Immerhin merkt man, dass das Autorenteam zumindest versucht hat, dieselbe Balance aus ehrlichem Drama und Albernheit einzufangen, die die Kino-Interpretation der Figuren so charmant macht. Auch die englischen Sprecher und Sprecherinnen liefern durch die Bank gute Arbeit ab, besonders Rocket und Drax profitieren von ihren markanten Stimmen. Einzig Star-Lord wirkt mit seiner dumpfbackigen Art und seinem häufig arroganten Auftreten wie ein echter Unsympath.

Womöglich wird sich dies im Laufe der Handlung noch ändern, bisher wirkt der Anführer der Guardians aber eher wie ein selbstverliebter College-Bro, der sich für den lustigsten Typen der Welt hält, denn wie der sympathische Lebemann und Maulheld, den Chris Pratt in den Filmen verkörpert. Die emotionale Distanz zur Hauptfigur hat zumindest bei uns dafür gesorgt, dass uns viele von Star-Lords schnippischen oder verdutzten Kommentaren dann auch kein Lachen abringen konnten. Dass es sich hier um eine subjektive Einschätzung handelt, sollte aber jedem klar sein. Womöglich wächst uns der Kindskopf bei einer längeren Spielesession ja auch noch ans Herz. In den knapp drei Stunden, die wir mit dem Spiel verbringen konnten, war er aber der klare Schwachpunkt im Eaber jedem klar sein. Womöglich wächst uns der Kindskopf bei einer längeren Spielesession ja auch noch ans Herz. In den knapp drei Stunden, die wir mit dem Spiel verbringen konnten, war er aber der klare Schwachpunkt im Ensemble. ❑

Road to Knowhere: Die Milano dient zwischen den Missionen als Hub, in dem ihr Attacken aufwerten und mit euren Kumpanen abhängen könnt.



Nicht nur Prominente: In Guardians of the Galaxy tauchen nicht nur aus dem MCU bekannte Figuren auf, sondern auch Comic-Favoriten wie Lady Hellbender.

CHRISTIAN MEINT



„Das Spiel hat sein Herz definitiv am rechten Fleck."

Eidos Montreal hatten eindeutig die richtigen Ambitionen bei der Entwicklung von Guardians of the Galaxy. Die Ideen hinter dem Kampf- und Levelsystem passen exzellent zum kollaborativen Geist der Vorlage, und dass hoher Aufwand in den Look und Klang des Spiels gesteckt wurden, ist offensichtlich. So komplett stimmig wirkt das Gezeigte dann zwar nicht, das ist aber wohl auch dem extrem naheliegenden Vergleich mit den gleichnamigen Marvel-Filmen von James Gunn geschuldet. Diese geben in Sachen Musikuntermalung, Dialoge und Humor die Richtung vor, überragen das Spiel aber gerade bei diesen Elementen qualitativ um ein gutes Stück. Trotzdem bin ich nach meiner ersten Hands-on-Session mit dem Spiel gespannt auf das Abenteuer. Die Ausgangssituation der Geschichte wirkt nämlich äußerst vielversprechend, und selbst, wenn ich mit dieser Version von Star-Lord noch nicht wirklich warm geworden bin, habe ich auch nicht das Bedürfnis, ihn voreilig zum Mond zu schießen.

Wie in den 90ern: Appeal Studios wollen Outcast 2 zwar in einigen Bereichen modernisieren, aber nicht von der Grundformel des Originals abweichen.

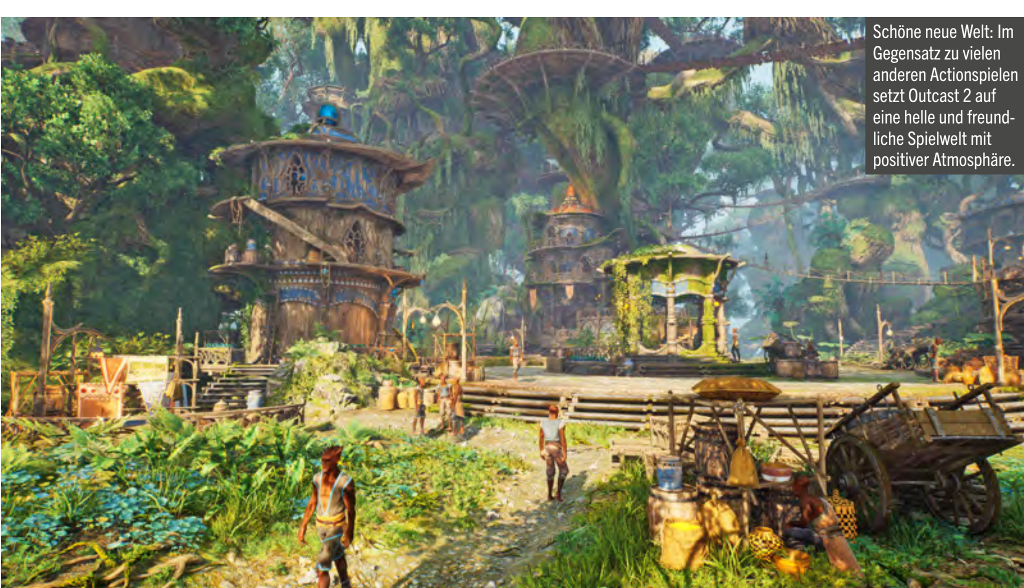
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Appeal Studios
Hersteller: THQ Nordic
Termin: noch nicht bekannt

Outcast 2

Das Kultspiel Outcast von 1999 erhält nach über 20 Jahren endlich einen waschechten Nachfolger.

Von: Christian Fußy

Die Katze ist aus dem Sack: THQ Nordic und Appeal Games arbeiten an einer Fortsetzung des Open-World-Action-Adventures Outcast aus den späten 90ern. Es soll sich dabeium eine direkte Fortsetzung der Geschichte handeln, allerdings mit einem besonderen Kniff: Held Cutter Slade befand sich die letzten 20 Jahre sozusagen im Kälteschlaf. In seiner Wahrnehmung setzt die Handlung also eigentlich Minuten nur nach den Ereignissen von Teil eins ein. In Wahrheit sind jedoch zwei Dekaden vergangen. Bei seiner Rückkehr zum Planeten Adelpha muss er feststellen, dass sich in der Zwischenzeit eine neue Bedrohung erhoben hat. Die friedliebenden Talaner wurden von mechanischen Invasoren versklavt und benötigen erneut Slades Hilfe. Es liegt also an uns, erneut zu den Waffen zu greifen und Slades Ruf als prophezeiter Weltenretter Ulukai gerecht zu werden.



Schöne neue Welt: Im Gegensatz zu vielen anderen Actionspielen setzt Outcast 2 auf eine helle und freundliche Spielwelt mit positiver Atmosphäre.

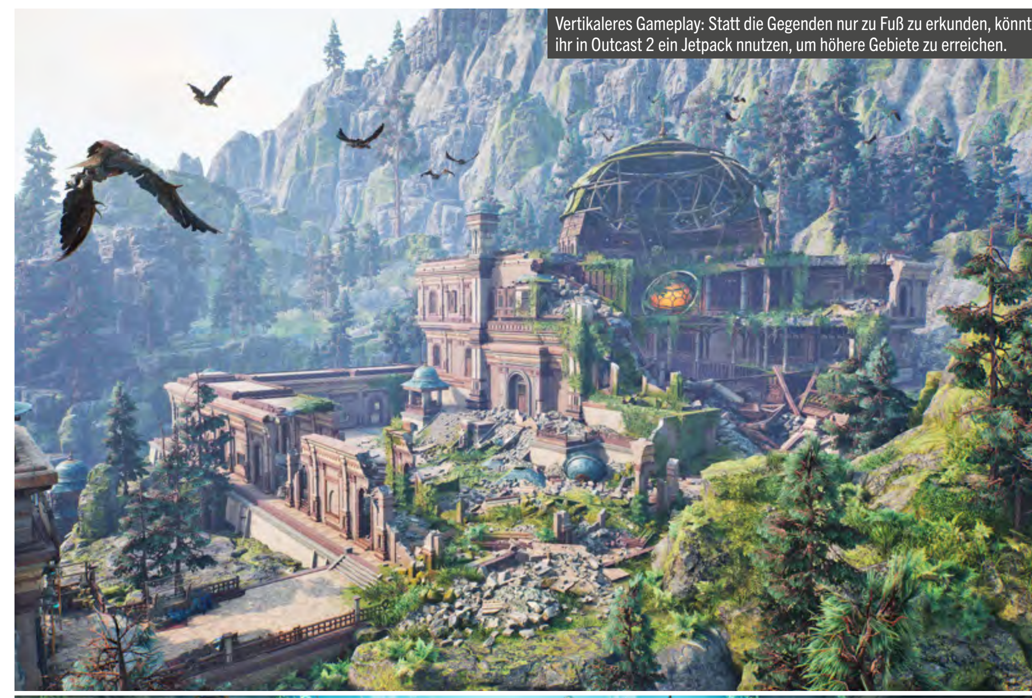
Acht mal acht Kilometer Wohnfläche

Trotz dieser recht düsteren Ausgangssituation versprechen die Entwickler jedoch auch, dass es sich bei Outcast 2 nicht um ein brutales, ernstes oder farbloses Spiel handeln wird. Stattdessen wurde viel Wert darauf gelegt, die Umgebung freundlich, bunt und einladend zu gestalten. Der Planet Adelpha sei ein Ort, an dem man gerne wohnen würde, versprechen die Entwickler. Auf 8 mal 8 Kilometern erstreckt sich die offene Spielwelt, in der Spieler nicht nur auf unterschiedliche Klimazonen mit abwechslungsreicher Vegetation, sondern auch auf zahlreiche merkwürdige Kreaturen stoßen können. Tropische Wälder, dunkle Höhlen, Gebirgskämme, Wüsten und Steppen gibt es bereits in einem ersten Trailer zu sehen, der die Umgebungen angeblich in Spielgrafik zeigt. Dabei ziehen sich florierende Dörfer und Städte der Talaner durch die komplette Landschaft. Mit

den Einheimischen zu interagieren, Missionen anzunehmen, Rätsel zu lösen und die Invasoren nach und nach zurückzutreiben, wird wieder der Kern der Spielerfahrung sein. Außerdem soll es sich definitiv um eine Singleplayer-Erfahrung handeln. Von einem Mehrspielermodus sprachen die Entwickler nicht. Der erste Teil war seiner Zeit mit seiner nicht-linearen Erzählweise, der damals modernen Voxelgrafik und der lebendigen Open World ein absolutes Highlight in Optik und Gamedesign, das sich auch noch heute einer großen Fangemeinde erfreut. Auf diese Stärken soll nun auch das Sequel wieder setzen. Entwickelt wurde der neue Ableger mit der Unreal Engine 4.

Der Wandel der Zeit

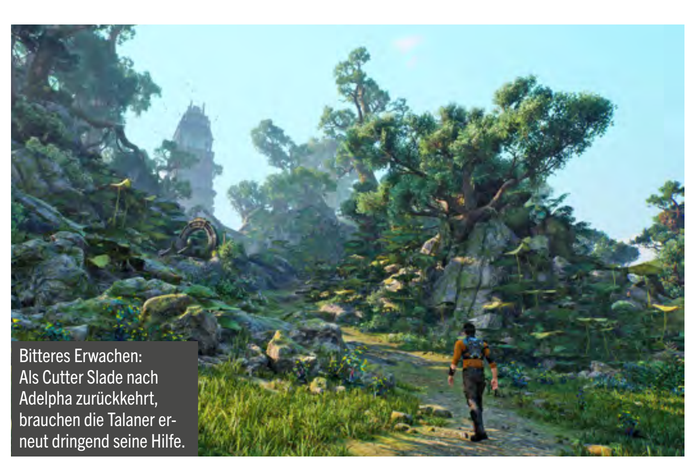
Allerdings soll es auch einige Wandlungen im Vergleich zum Vorgänger geben. Während Slade im ersten Teil praktisch am Boden festklebte, verfügt er nun über ein Jetpack und wirkt allgemein um einiges agiler. Wandlung soll dann passenderweise auch eines der zentralen Themen der Geschichte sein. Dass Outcast ähnlich wie seine Hauptfigur nach 20 Jahren in eine veränderte Welt zurückkehrt, ist nämlich durchaus als bewusster Kommentar zu verstehen. Es wird sich bei Cutter Slade anfangs also um einen waschechten 90er-Jahre-Videospielprotagonisten handeln. Und obwohl der selbstironische Tonfall des Originals der Reihe erhalten bleiben soll, wird der neue Held gezwungen sein, sich den neuen Gegebenheiten anzupassen. Ob Manfred Lehmann, der Slade in den 90ern vertonte, erneut die deutsche Synchro zur Figur beisteuern wird, ist bisher nicht bekannt. Outcast 2 befindet sich laut Aussagen der Entwickler derzeit in der Pre-Alpha-Phase. Bis alle Features entschieden und integriert und das Spiel anspielbar ist, wird es also noch eine ganze Weile dauern. Wer von Outcast noch nichts gehört hat und Interesse hat, den Klassiker vor Release des Sequels noch selbst zu spielen: Das Studio Appeal veröffentlichte 2017 ein vollständiges Remake des Titels unter dem Namen Outcast: Second Contact, das auf der Unity-Engine basiert. ❑



Vertikaleres Gameplay: Statt die Gegenden nur zu Fuß zu erkunden, könnt ihr in Outcast 2 ein Jetpack nnutzen, um höhere Gebiete zu erreichen.



All Terrain: Ihr besucht im Sequel verschiedene Höhlen-, Wüsten-, Steppen- und Dschungellandschaften, die mit der Unreal Engine 4 entstanden sind.



Bitteres Erwachen: Als Cutter Slade nach Adelpha zurückkehrt, brauchen die Talaner erneut dringend seine Hilfe.

CHRISTIAN MEINT



„Das Bekenntnis zu den alten Werten gefällt mir, jetzt heißt es Warten."



Das Material, das uns THQ Nordic gezeigt hat, stammt noch aus einer recht frühen Phase der Entwicklung, trotzdem ist bereits klar zu erkennen, dass das Team von Appeal Studios sich hohe Ziele gesteckt hat. Outcast 2 soll zwar modernes, vertikales Gameplay mit Jetpack, schnellem Ausweichen und präzisen Schusswechseln beinhalten und danke der Unreal Engine 4 in schöner Optik erstrahlen, im Kern aber klassisch bleiben. So haben wir es beispielsweise mit einer reinen Singleplayer-Erfahrung zu tun, die die Stärken des 90er-Jahre-Originals in den Mittelpunkt stellen statt sich den Gaming-Trends der aktuellen Zeit unterwerfen will. Natürlich kann ich an dieser Stelle noch kein Fazit treffen, ob dem Team das am Ende auch gelungen ist, Verständnis für die immer noch sehr lebendige Fan-Gemeinde ist jedoch offensichtlich reichlich vorhanden. So stammt der Soundtrack erneut von Komponist Lennie Moore, der auch für das epische Klanggerüst des ersten Teils verantwortlich zeichnete und auch der selbstironische Tonfall des Originals soll beibehalten werden. Ob die ganze Nostalgie dann nicht doch ein bisschen zu viel des Guten ist oder Outcast 2 genau zu den richtigen alten Tugenden zurückfindet, merken wir erst, wenn wir das Teil selbst spielen können. Was wir bisher gesehen haben, wirkt aber wie ein Schritt in die richtige Richtung.

In Park Beyond werden auch aus einfachen Fahrgeschäften wie Kettenkarussell und Schiffschaukel aufregende Erlebnisse.

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 2022

Park **Beyond**

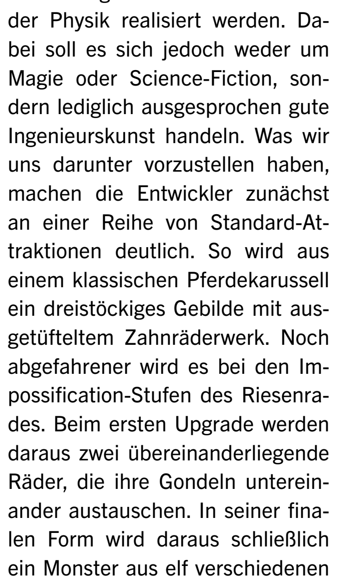
Ein Angriff auf Genre-Primus Planet Coaster?

Von: Matthias Dammes

Limbic Entertainment aus Langen bei Frankfurt war in den vergangenen Jahren vor allem für Might & Magic Heroes 6 und 7 sowie dessen diverse Erweiterungen bekannt und hat zuletzt erfolgreich Tropico 6 auf den Markt gebracht. Mit Park Beyond beginnt für das deutsche Studio nun eine Zusammenarbeit mit Bandai Namco, die vor rund zwei Jahren entstanden ist und über diesen einen Titel hinausgehen soll. Wir ließen uns auf einem digitalen Event erklären, was Park Beyond auszeichnen soll.

Impossification

Park Beyond ist nicht nur ein catchy Titel, sondern das Spiel soll tatsächlich über das hinausgehen, was man sonst von Parkmanagern gewohnt ist. Dafür wurde ein eigens kreierter Fachbegriff ersonnen – Impossification. Dahinter verbirgt sich das Konzept, dass im Park völlig übertrieben wird und Attraktionen jenseits der eigenen Vorstellungskraft und der Gesetze der Physik realisiert werden. Dabei soll es sich jedoch weder um Magie oder Science-Fiction, sondern lediglich ausgesprochen gute Ingenieurskunst handeln. Was wir uns darunter vorzustellen haben, machen die Entwickler zunächst an einer Reihe von Standard-Attraktionen deutlich. So wird aus einem klassischen Pferdekarussell ein dreistöckiges Gebilde mit ausgetüfteltem Zahnräderwerk. Noch abgefahrener wird es bei den Impossification-Stufen des Riesenrades. Beim ersten Upgrade werden daraus zwei übereinanderliegende Räder, die ihre Gondeln untereinander austauschen. In seiner finalen Form wird daraus schließlich ein Monster aus elf verschiedenen großen Rädern, das die Fahrgäste auf einen unvergleichlichen Trip durch Schlangenlinien und verschiedene Richtungsänderungen führt. Man baut also zunächst einen recht normal aussehenden Park mit Karussells, Riesenrädern und anderen bekannten Fahrgeschäften. Durch das Forschungssystem im Spiel werden dann aber nach und nach für die einzelnen Attraktionen die abgefahreneren Stufen freigeschalten, die natürlich mehr Besucher anlocken.



Fliegende Achterbahn

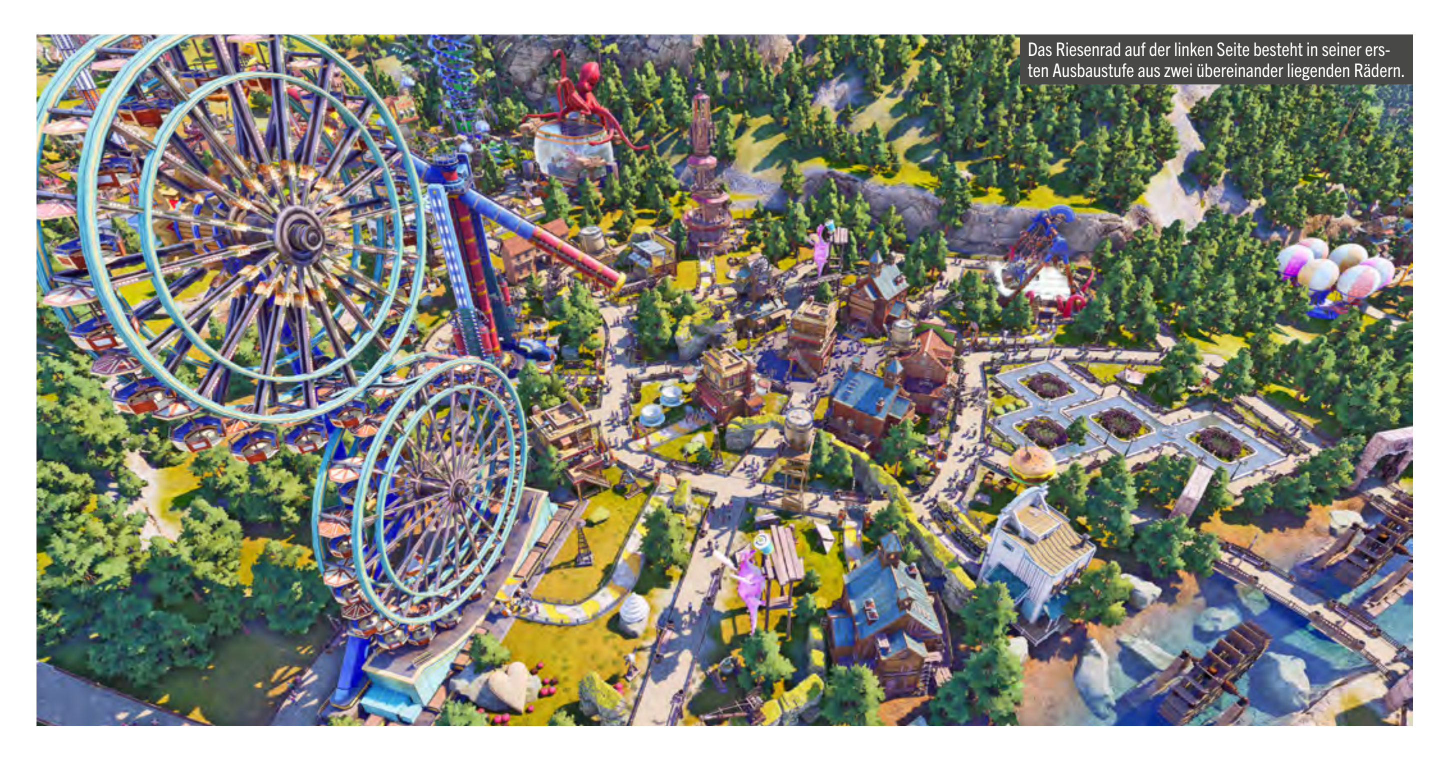
Dieser „Over the Top"-Ansatz hört aber nicht bei regulären Fahrgeschäften auf. Denn was wäre ein Freizeitpark ohne Achterbahnen? Zum Bau von spektakulären Strecken haben die Entwickler ein modulares Bausystem entwickelt, das



Besucher und Angestellte haben verschiedene Bedürfnisse, Vorlieben und Anforderungen an den Park, die ihr als Manager erfüllen müsst.



Mit dem modularen Bausystem für Achterbahnen soll der Bau abgefahrener Strecken ganz einfach sein – inklusive spezieller Module wie der Kanone hier.


Das Riesenrad auf der linken Seite besteht in seiner ersten Ausbaustufe aus zwei übereinander liegenden Rädern.

zugleich einfach zu handhaben und individuell anpassbar sein soll. Neben klassischen Achterbahn-Elementen wie Kettenzügen, Boostern und Loopings wird es sogenannte „Impossified Modules“ geben. In diesen vollführen die Bahnwaggons Sprünge über Rampen oder werden gar mit einer Kanone durch die Lüfte geschossen. Natürlich landet das Gefährt danach wie von Zauberhand wieder perfekt auf der Schiene. Ein interessantes Detail des Bausystems während der Vorführung war eine Anzeige der voraussichtlichen Geschwindigkeit des Achterbahnzuges an der aktuell platzierten Curser-Position. Auf diese Weise hat man während des Baus immer im Blick, ob der Schwung des Wagens für die geplante Streckenführung noch ausreicht. Damit könnte das händische Bauen einer Achterbahn deutlich weniger in Trial&Error ausarten, als es bei Planet Coaster gerne mal der Fall ist. Um sich das Ergebnis der eigenen Baubemühungen anzuschauen, ist natürlich auch eine First-Person-Kamera integriert, mit der wir unsere waghalsigen Sprünge und Abgründe selbst erleben können.

Geschichten eines Parkmanagers

All die Möglichkeiten, verrückte Achterbahnen zu bauen und Fahrgeschäfte mit der Impossification weiterzuentwickeln, können auf den ersten Blick recht komplex wirken. Aber Park Beyond wird euch nicht nur in den Sandkasten werfen, wo ihr mit all den Optionen auf einmal klarkommen müsst. Das Spiel bekommt auch eine storygetriebene Kampagne spendiert, in der man Schritt für Schritt an verschiedene Features herangeführt wird. Im Mittelpunkt stehen Charaktere wie Gründer Phil und Finanzchefin Izzy, deren unterschiedliche Persönlichkeiten und Ziele immer wieder für Konflikte sorgen sollen. Die Geschichte ist auf der einen Seite mit spannenden Wendungen linear gehalten, bietet aber auch Raum für Individualisierung. Vor jeder Mission gilt es, in einem Meeting der Führungsebene die Ideen und Ziele für die nächste Mission abzustecken. Das läuft in Form von Dialogen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten ab. Daraus resultieren dann verschiedene Milestones und dazugehörige Belohnungen, die es während der Mission zu erreichen gilt. In Park Beyond geht es nämlich nicht nur um den Spaß am Bauen, der Park muss auch wirtschaftlich funktionieren. Dazu gilt es, Bedürfnisse, Budgets und Zufriedenheit von Besuchern zu berücksichtigen, genauso wie die Ausstattung und das Training der eigenen Mitarbeiter. Neben Attraktionen muss also auch für Shops, Verpflegungsstände, Toiletten und andere Dinge gesorgt werden. Für diese Gebäude denken die Entwickler übrigens auch schon über mögliche Impossification-Schritte nach.

Candyland

Damit es nicht allzu schnell langweilig wird, soll es verschiedene thematische Ausrichtungen geben, nach denen man seinen Park gestalten kann. Bauen wir an einem Tag ein pink-lilanes Schlaraffenland mit riesigen Donuts, Kuchenstücken und Cremetorten an jeder Ecke, wechseln wir beim nächsten Mal vielleicht auf ein Western-Szenario, wo Gebäude in der typischen Holzbauweise daherkommen. Über weitere Themenbereiche wollten die Entwickler jetzt noch nichts verraten. Der allgemeine Grafikstil und die Darstellung von Besuchern und Parks machen auf jeden Fall deutlich, dass man sich mit Genre-Primus Planet Coaster messen will. Potenzial dafür ist in den kreativen Ideen der Entwickler von Limbic Entertainment auf jeden Fall vorhanden. Ob sie es auch ausschöpfen können, zeigt sich dann im kommenden Jahr. Irgendwann im Verlauf von 2022 soll Park Beyond nämlich erscheinen. ❑


Der Park lässt sich in unterschiedlichen Stilen gestalten. Hier sehen wir Candyland, ein Paradies für Liebhaber von Süßkram und dem pink-lilanen Farbspektrum.

MATTHIAS MEINT



„Eine interessante Idee für frischen Wind im Parkmanager-Genre“

Als ich von der Chefin das Event für Park Beyond übertragen bekam, war ich zunächst skeptisch. Will sich hier schon wieder jemand an einem Rollercoaster-Tycoon-Klon verheben? Planet Coaster sitzt recht komfortabel auf dem Genre-Thron. Was ich dann aber während der Präsentation gesehen habe, hat mich echt überrascht. Die Entwickler von Limbic Entertainment sind mit einem klaren Konzept an dieses Projekt herangegangen, das ihr Spiel einerseits mit den richtigen bekannten Grundelementen ausstattet und andererseits eine spannende eigene Idee mitbringt, um sich von der Konkurrenz abzuheben. Zwar hat sich schon Planet Coaster nicht so bierernst genommen, wie es Wirtschaftssimulationen oftmals nachgesagt wird, aber im Grunde war es doch noch recht bodenständig. Park Beyond geht da noch einen Schritt weiter und bringt ein ausgefallenes Element in die Thematik. Das wirkt frisch und spaßig. Ich bin gespannt, ob sich das auch gut mit herausfordernder Wirtschaftsmechanik verträgt.


Beim freien Erkunden finden wir immer wieder Geheimnisse wie dieses Wurmloch.


Dank unserer Fähigkeiten manövrieren wir geschickt durch solche Astereoiden-Felder.

Chorus

Genre: Action
Entwickler: Fishlabs
Hersteller: Deep Silver
Termin: 03. Dezember 2021

Packende Weltraumschlachten mit düsterer Story „made in Germany".

Von: Michael Grünwald

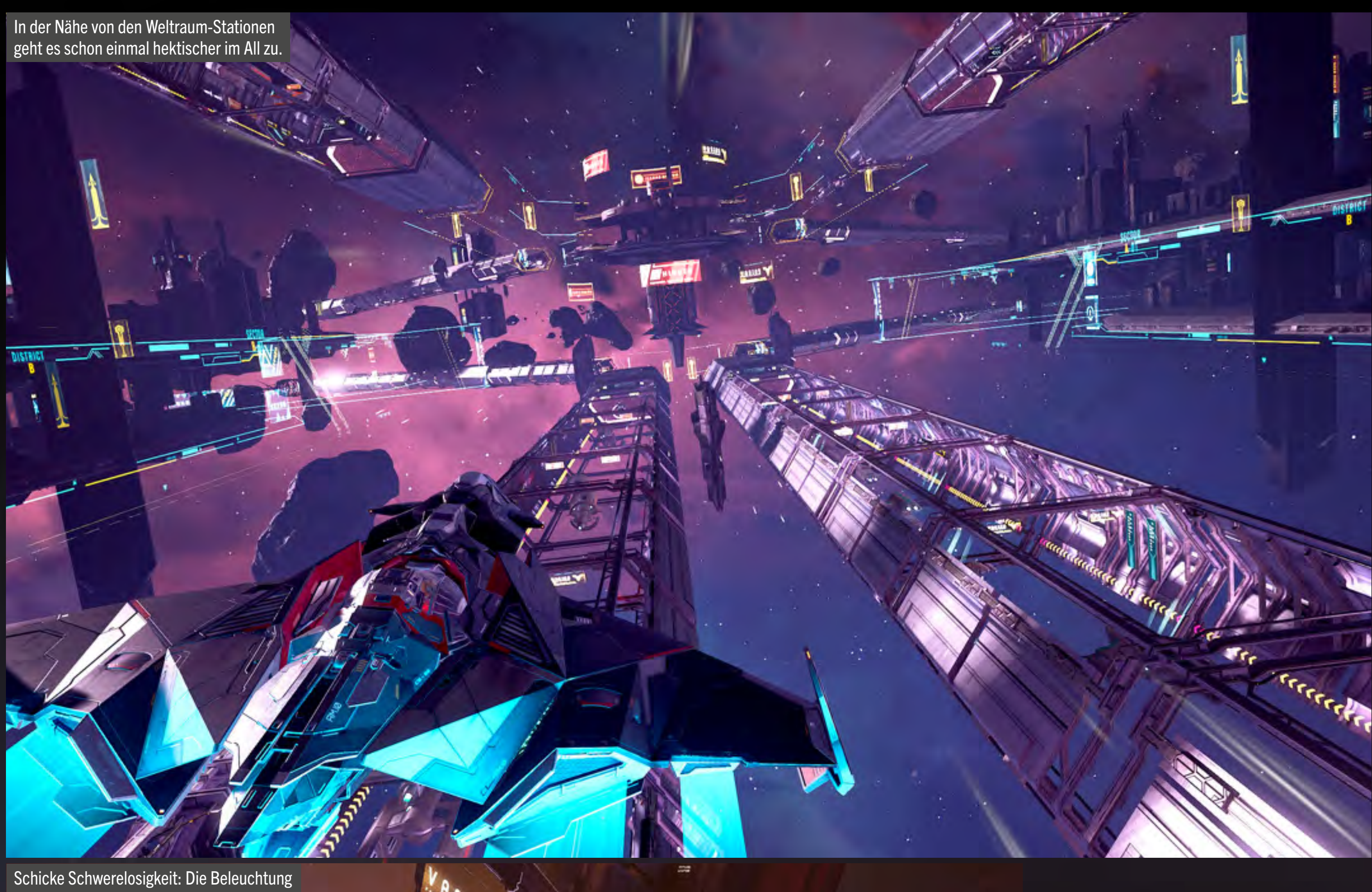
Bereits im Mai 2020 kündigte der Publisher Deep Silver mit einem Trailer ein neues Weltraum-Abenteuer namens Chorus an. Hinter der Entwicklung des Action-Adventures steht das Hamburger Studio Fishlabs. Viele Infos gab es seitdem nicht mehr. Vor kurzem wurden wir nun allerdings zu einer Gameplay-Präsentation inklusive anschließender Fragerunde mit einigen Teammitgliedern eingeladen. Zum krönenden Abschluss bekamen wir zusätzlich noch die Möglichkeit, selbst Hand anzulegen und den Weltraum etwas sicherer zu machen.

Die Demo umfasste neben zwei größeren Storyabschnitten noch Nebenmissionen, damit wir uns einen besseren Eindruck von Gameplay, Umfang und Story machen konnten. Relativ schnell stellten wir fest, dass sich der Weltraum-Shooter von Klassikern wie Everspace und Freelancer, aber auch von Star Wars: Squadrons hat inspirieren lassen. Dennoch unterscheidet sich Chorus in einigen Punkten deutlich von diesen Titeln. Vor allem die düstere Story und die relativ einfach gehaltene Steuerung des Raumschiffs machen definitiv schnell Lust auf mehr.

Jeder bekommt eine zweite Chance

In Chorus schlüpfen wir in die Rolle der herausragenden Pilotin Nara. Diese wurde einst von einem dunklen Kult namens „Der Zirkel" erschaffen und als die Auserwählte im Kampf gegen andere Zivilisationen eingesetzt. Ganz in Star-Wars-Manier könnten wir daher sagen: Unsere Protagonistin kämpfte auf der dunklen Seite der Macht. Als Nara noch vor Spielbeginn diese Tatsache durchschaut und merkt, wie viele Unschuldige sie auf ihrem Gewissen hat, flüchtet sie ins Exil. Nach einiger Zeit holt die Vergangenheit unsere Pilotin jedoch ein, als der Zirkel anfängt, ihre neue Heimat zu attackieren. Ab diesem Zeitpunkt entscheidet Nara, sich ihren Ängsten und ihrer Vergangenheit zu stellen und den Kampf für die Freiheit aufzunehmen.

Wer eine Charaktererstellung erwartet, der ist in Chorus fehl am Platz. Das Aussehen der Hauptprotagonistin ist strikt vorgegeben und das hat auch einen guten Grund: Nara soll in dem Abenteuer komplett im Mittelpunkt und ihre Entwicklung im Vordergrund stehen. Schon in unserer kurzen Anspiel-


In der Nähe von den Weltraum-Stationen geht es schon einmal hektischer im All zu.


Schicke Schwerelosigkeit: Die Beleuchtung in Chorus kann sich absolut sehen lassen.

session hatte die Heldin immer wieder mit verstörenden Visionen zu kämpfen. Ihre Vergangenheit wird in dem Weltraum-Shooter mit Sicherheit über die Prämisse hinaus eine große Rolle spielen. Die Geschichte wirkt äußerst interessant und wir wollen schleunigst wissen, wie es weitergeht.

Der beste Freund des Menschen
In vielen Videospielen sind menschliche oder tierische Begleiter gang und gäbe. In Chorus haben wir jedoch eine ganz andere Art von bestem Freund, der uns ständig begleitet: unser überraschend intelligentes Raumschiff. Dieses hört auf den Namen Forsaken und steht uns mit Rat und Tat zur Seite. Hin und wieder zweifelt es sogar Entscheidungen an oder hinterfragt die Glaubwürdigkeit bestimmter Personen. Die enge Verbindung zwischen Nara und Forsaken ist in Chorus essenziell. Anders als unsere Protagonistin lässt sich das Raumschiff anpassen. In der kompletten Galaxie finden wir immer wieder Hangars, in denen wir Verbesserungen für unser Fluggefährt kaufen und einbauen können. Von stärkeren Schilden über mehr Leistung bis hin zu verbesserten Laser-, Raketen- und Maschinengewehr-Vorrichtungen ist die Palette an Anpassungsmöglichkeiten vielfältig.

Credits und Schiff-Upgrades können wir zwischen Weltraumstationen und Meteoriten einsammeln, um Forsaken immer wieder auf den aktuellsten Stand der Technik zu bringen. Das ist auch wichtig, denn unsere Feinde haben bestimmte Stärken oder Schwächen. Manche Schilde können wir beispielsweise schneller mit unserer Laserwaffe durchbrechen, während wir Geschütztürme an riesigen Weltraumstationen dagegen am besten mit Raketen unter Beschuss nehmen. Auf optische Individualisierungen müssen wir aber größtenteils verzichten, da unser Raumschiff einzigartig bleiben und zusammen mit unserer Heldin im Mittelpunkt der Geschichte stehen soll.

Flotte Star-Wars-Action
Das Wichtigste zum Gameplay einmal vorab: Chorus ist ein reines Flugspiel. Außer in einigen Zwischensequenzen werden wir Nara nie außerhalb von Forsaken sehen. Das Hauptaugenmerk liegt auf den packenden und schnellen Weltraum-Kämpfen. In unserer kurzen, aber spaßigen Anspielsession konnten wir uns auch schon vergewissern, wie gut diese Schlachten funktionieren. Wie bereits eingangs erwähnt, setzt Fishlabs auf eine relativ einfache Raumschiff-Steuerung. Das bedeutet, wir kommen mit wenigen Tasten sowohl bei Maus und Tastatur als auch mit einem Gamepad einwandfrei zu recht. Wer eine Simulation à la Star Citizen erwartet, der liegt bei Chorus also daneben. Gerade durch diese vereinfachte Steuerung kommt in den Gefechten viel Spielspaß auf. Auf der normalen Schwierigkeitsstufe kann der Weltraum-Shooter dennoch hin und wieder anspruchsvoll werden, da wir uns die meiste Zeit deutlich in

Etliche Ressourcen im Stega System erwecken auch das Interesse unserer Feinde.

Wir können die Bewaffnung und die Schilde unseres Raumschiffes in Hangars upgraden.

der Unterzahl gegenüber unserer Gegnerhorden befinden. Falls unser Raumschiff einmal zerstört werden sollte, kommt aber kein Frust auf, da es faire Kontrollpunkte gibt. Neben einer leichten Zielhilfe besitzt Forsaken noch einige Fähigkeiten, die uns in den Kämpfen ebenfalls unterstützen. Per Tastendruck können wir mit dem Raumschiff driften, um enge Manöver zu fliegen oder einen kurzen Teleport einleiten, um uns direkt an die Fersen unserer Kontrahenten zu heften. Chorus besitzt für eine bessere Übersicht außerdem eine besondere Außenansicht, die relativ weit vom Raumschiff entfernt ist. Hier unterscheidet sich der Titel deutlich von den meisten anderen Weltraum-Shootern. Vor allem, wenn es gegen mehrere feindliche Schiffe gleichzeitig zu Werke geht, funktioniert diese Perspektive einwandfrei. Zwischendurch dürfen wir uns auch immer wieder in Bosskämpfe stürzen. Laut den Entwicklern wird es sowohl Minibosse als auch Schlachten gegen riesige Raumschiffe geben. Sollte sich das Gameplay durch die komplette Story so abwechslungsreich wie in unserer kurzen Hands-on-Demo gestalten, dann besteht bei Chorus durchaus Hit-Potenzial.

Atmosphärische Schwerelosigkeit

In Sachen Sound und Optik kann der Titel ebenfalls punkten. Laut Game Director Marek Berka und Audio Director Philipp Muckenfuss hat sich das Team bei den Soundeffekten von Science-Fiction-Klassikern inspirieren lassen. So klingt auch der Synthesizer-Soundtrack des Komponisten Pedro Macedo Camacho stimmungsvoll und fügt sich perfekt in das Gesamtbild des Weltraum-Shooters ein. Ähnliches gilt für das visuelle Erlebnis in Chorus. Die Umgebung sieht tadellos aus und selbst wenn auf dem Bildschirm einmal die Hölle los ist, lief das Abenteuer in unserer Demo ohne Ruckler oder andere Probleme. Die Gefechte überzeugen außerdem mit schicken Explosionen und einem Feuerwerk an Partikeleffekten. Hin und wieder wirkt das Weltall zwar ein wenig leer, doch in einer kompletten Galaxie ist das schon Klagen auf hohem Niveau.

Bis zur Unendlichkeit …

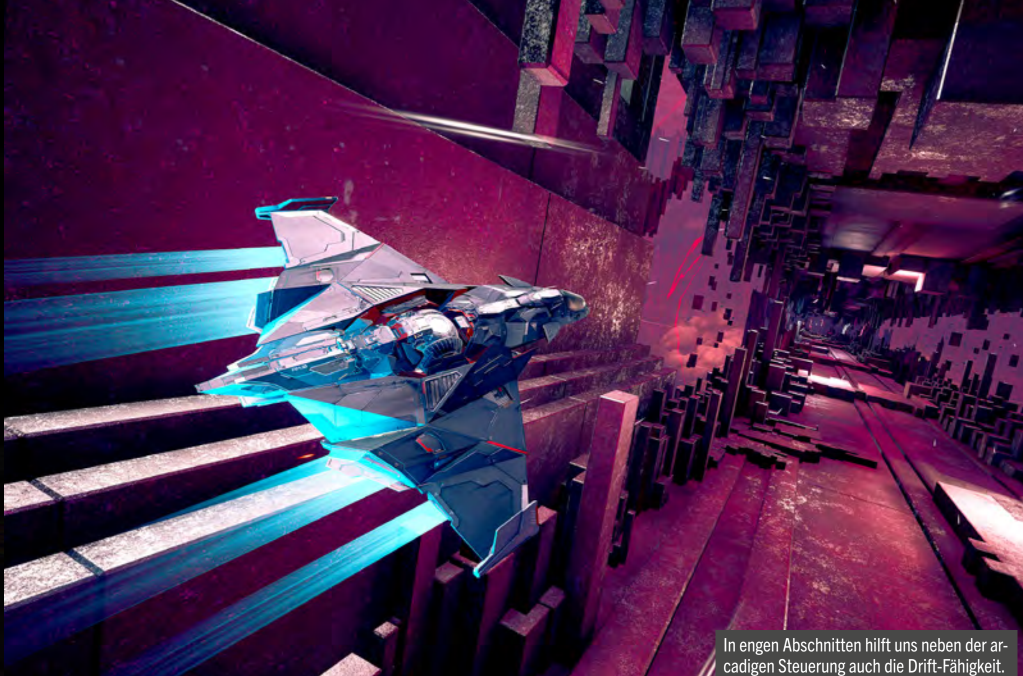
… und noch viel weiter? Chorus spielt in einer offenen Welt. Wenn wir uns gerade nicht in einer Story-Mission befinden, können wir die Weiten des Weltraums mit unserem Raumschiff frei erkunden. Doch die Spielwelt ist endlich. Die Entwickler wählten bewusst die Option, nicht unzählig viele Galaxien in das Spiel zu packen.



Mit dem Hyperantrieb kommen wir in der Galaxie noch schneller von A nach B.

Die Weltraum-Kämpfe sind abwechslungsreich und bieten enormen Spielspaß.


Selbst im Weltall gibt es passend zur düsteren Geschichte nicht nur schöne Gegenden.


In engen Abschnitten hilft uns neben der arcadigen Steuerung auch die Drift-Fähigkeit.

Vielmehr soll der Umfang über die komplette Spielzeit hinweg gut unterhalten und Spaß machen. Den Spieler geschickt durch den riesigen Weltraum zu leiten, stellte laut den Entwicklern auch eine der größten Herausforderungen dar. In unserer Anspielsession hat das Unterfangen schon einmal problemlos funktioniert.

Während der Erkundung der Galaxie stolpern wir auch immer wieder über Nebenmissionen. Diese sollen beispielsweise ganz einfache Rennen gegen andere Raumschiffe sein oder das Eskortieren von alliierten Frachtern. Manche dieser Quests entwickeln sich im Laufe der Geschichte auch zu Story-relevanten Missionen. Bis jetzt klingen diese Aufträge noch sehr generisch und wenig innovativ. Hoffentlich schaffen es die Entwickler, eine gewisse Abwechslung in die recht klassisch anmutenden Nebenmissionen zu bringen.

Im Verlauf des Spiels müssen wir auch hin und wieder Entscheidungen treffen, die Auswirkungen auf unser aktuelles Ziel haben. In unserer Demo konnten wir uns an einem Punkt entscheiden, ob wir uns auf einen Deal mit Weltraumpiraten einlassen oder deren Schiff zerstören. Wir entschieden uns für die Kooperation und zu einem späteren Zeitpunkt der Mission wurde diese Wahl von unseren Verbündeten sogar positiv kommentiert. Laut den Entwicklern dürfen wir in Chorus häufiger entscheiden, wer fortan Freund und wer Feind sein soll. Wie das im kompletten Abenteuer funktioniert, können wir noch nicht sagen, sind aber sehr gespannt darauf.

Der Weltraum-Shooter macht allgemein einen sehr starken ersten Eindruck. Gameplay, Story, Grafik und Sound harmonieren bisher sehr gut miteinander. Natürlich bleibt abzuwarten, ob sich das hohe Niveau durch das komplette Abenteuer ziehen wird. Bereits ab dem 03. Dezember 2021 wissen wir mehr, dann erscheint Chorus für PC, PS5, PS4, Xbox Series X/S und Xbox Series One. ❑

MICHAEL MEINT



„Chorus könnte der Sci-Fi-Hit des Jahres werden.“

Ich muss gestehen, Chorus hat mich absolut positiv überrascht. Außer einem Ankündigungstrailer und ein paar wenigen Infos gab es vor der Präsentation ja kaum etwas von dem Story-basierten Weltraum-Shooter zu sehen. Doch schon als mir die ersten Gameplay-Ausschnitte gezeigt wurden, bekam ich große Lust selbst einmal im schwerelosen Raum umherzufliegen. Nachdem sich die Kämpfe und das Manövrieren des Raumschiffs schon einmal wirklich spaßig anfühlen, möchte ich jetzt am liebsten sofort noch tiefer in die Story eintauchen. Mit einer gut funktionierenden, düsteren Geschichte kann man mich immer schnell anlocken. Zudem fügen sich die wunderschöne Weltraum-Umgebung und der stylische Sci-Fi-Soundtrack bereits in das hervorragende Gesamtbild ein. Sollte sich die Atmosphäre der Demo wirklich durch das komplette Abenteuer ziehen, kann Chorus ein Überraschungs-Hit zum Ende des Jahres werden.

The Dark Pictures Anthology
House of Ashes

Genre: Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 22. Oktober 2021

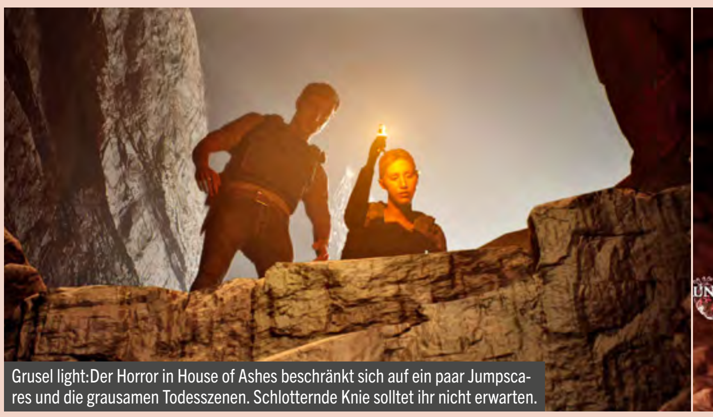
Von: Christian Fußy

Eine US-Spezialeinheit stößt in irakischem Kriegsgebiet auf einen verborgenen Tempel, in dem grauenhafte Kreaturen lauern. Wir haben die ersten Kapitel des Horror-Adventures gespielt.

Supermassive Games erweitern ihre Dark Pictures Anthology am 22. Oktober um einen weiteren Ableger. Die Serie, die aus alleinstehenden Titeln besteht, zieht mit House of Ashes in den Irak. Dort übernehmen wir in verschiedenen Vignetten die Kontrolle über die Mitglieder einer Spezialeinheit, die unter dem Sand auf grauenvolle Monster stößt. Das Spielprinzip aus Erkunden, Entscheidungen treffen und gelegentlichen Quick-Time-Events bleibt dabei weiterhin unverändert. Wir sehen im Prinzip einen Film, dessen Handlung sich in Schlüsselmomenten verändern kann, je nachdem, ob ein Button-Prompt gedrückt oder eine bestimmte Entscheidung getroffen wurde. Die Beziehungen zwischen den Figuren werden durch Dialogentscheidungen aufgebaut und beeinflussen den Ausgang der Geschichte – und wer diese zum Schluss überlebt. Wer mit der Reihe oder ihrem geistigen Vorgänger Until Dawn nur wenig anfangen kann, wird auch hier keine plötzliche Offenbarung erleben. In der kurzen Zeit, die wir mit dem Spiel verbringen konnten, hatten wir allerdings trotz des wenig innovativen Gameplays durchaus Spaß mit House of Ashes.

Gemeinsam in den Abgrund

Die Story des Spiels dreht sich um eine US-amerikanische Spezialeinheit, die 2003 im Irak stationiert ist und dort chemische Waffen aufspüren soll. Bei einer Mission bricht der Boden unter ihren Füßen ein und sie finden sich in einem verschütteten Tempel wieder, in dem sich seltsame Kreaturen herumtreiben. Das Ziel der Mission und die Vorgänge, die zum Ausbruch der Kreaturen geführt haben, wurden in der Demoversion nur angedeutet. Klar ist aber, dass wir es in House of Ashes wieder mit allerlei übernatürlichem Spuk zu tun bekommen. Unter anderem konnten wir Hinweise auf den mesopotamischen Dämon Pazuzu entdecken, dessen Name denjenigen ein Begriff sein sollte, die den Horrorklassiker Der Exorzist gesehen haben. Für Story und Atmosphäre ließen sich Supermassive Games allerdings von anderen Geschichten inspirieren. Die Monsterfilme Alien, Predator und The Descent sowie die Lovecraft-Novelle At the Mountains of Madness dienten laut Entwickler allesamt als Vorlage für das Adventure. Wir kontrollieren im Lauf der Handlung abwechselnd fünf verschiedene


Grusel light:Der Horror in House of Ashes beschränkt sich auf ein paar Jumpscares und die grausamen Todesszenen. Schlotternde Knie solltet ihr nicht erwarten.



(In-)Konsequenzen: Manche unserer Entscheidungen haben drastische Folgen für die Handlung, andere machen überhaupt keinen Unterschied.



Seifen-Operation: Das Beziehungsdrama zwischen den einzelnen Hauptcharakteren wirkt in manchen Situationen reichlich Fehl am Platz.



Perspektivwechsel: Im Online-Koop-Modus übernehmen wir auch die Kontrolle über Figuren, die im Einzelspielermodus jeweils vom System gesteuert werden .

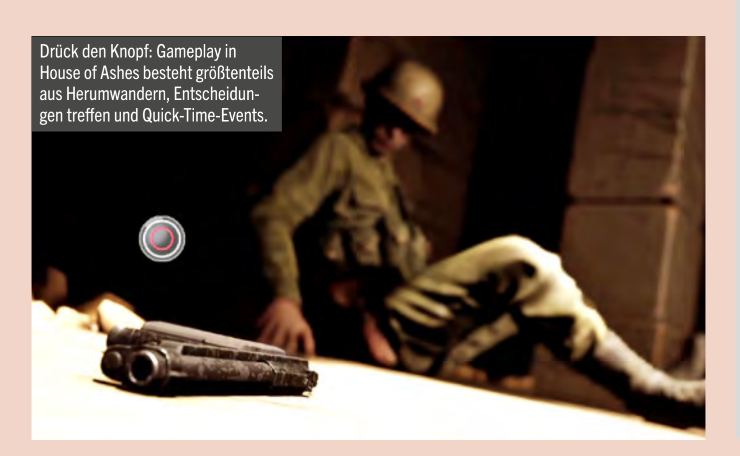
Charaktere, die zu Beginn noch örtlich voneinander getrennt sind. In der Demoversion teilten sich diese auf in drei Parteien: Das Militär-Forschungsteam Rachel und Eric King, den Iraker Salim und die Marines Nick und Jason. Im Singleplayermodus steuern wir in jedem Kapitel nur eine Figur und reagieren dementsprechend auf die Aussagen und Entscheidungen der anderen Charaktere. Wahlweise können wir aber auch, wie schon in den direkten Vorgängern, im Online-Koop-Modus zu zweit losziehen. Dann übernimmt Spieler 2 den Gegenpart in Dialogen und kann so zusätzliche Änderungen an der Handlung vornehmen. Wie immer ist diese Perspektive für Vorbesteller auch solo über den sogenannten Curator's Cut verfügbar. Reguläre Käufer müssen auf dieses Feature länger warten. Es soll als kostenloser DLC nachgeliefert werden, was nach wie vor ziemlich kundenunfreundlich ist. Ein weiterer dicker Wermutstropfen ist, dass der zweite Multiplayer-Modus „Filmabend" erneut vollkommen überflüssig ist. Inhaltlich deckungsgleich mit der Singleplayer-Geschichte besteht der einzige Unterschied zu einer Solopartie darin, dass die Spielergruppe darauf hingewiesen wird, den Controller beim Figurenwechsel weiterzureichen. Ein richtiger Couch-Koop-Modus, der sich stattdessen am deutlich interaktiveren Online-Multiplayer orientiert, wäre hier nicht nur eine wünschenswerte Dreingabe, sondern ein essenzielles Feature gewesen.

Bittere Konsequenzen

Was die Entscheidungen selbst angeht, bewegen sich die Konsequenzen auf dem kompletten Spektrum. Von „absolut belanglos" bis „überraschend gravierend" ist alles dabei. Um das System auf Herz und Nieren zu prüfen, haben wir mehrere Spieldurchgänge gestartet und darin jeweils andere Entscheidungen getroffen. Auch die Quick-Time-Events und Button-Prompts haben wir mal brav gemäß der Vorgaben absolviert und mal bewusst versemmelt. Der erste Eindruck fällt dabei durchaus positiv aus. Auch, wenn es Passagen gibt, in denen es absolut keinen Unterschied macht, ob ein Knopf rechtzeitig gedrückt oder genügend Buttonmashing betrieben wurde, gab es auch immer wieder Stellen, in denen schon ein einziger Fehlgriff über Leben und Tod einer Figur entscheiden konnte. So führte in einem Spieldurchgang eine unserer Entscheidungen zu einem verfrühten Ableben eines Protagonisten, in einem anderen entschieden wir uns gegensätzlich und der Charakter atmete am Schluss noch. Manchmal ist es in House of Ashes sogar möglich, für dieselbe Entscheidung zwei unterschiedliche Konsequenzen zu bekommen, je nachdem, welche Ereignisse vorher in der Geschichte stattgefunden haben und welche Beziehungen die Figuren untereinander pflegen. Da ein NPC ganz besonders gefährdet erschien und uns in allen bisherigen Spieldurchgängen wegstarb, machten wir es uns zur Aufgabe, herauszufinden, ob es für ihn überhaupt irgendwie möglich ist, dem Schicksal von der Klinge zu springen. Und tatsächlich schafften wir es in einem Durchgang, durch präzise Entscheidungen und eine Kombination aus korrekt und inkorrekt ausgeführten Quick-Time-Events, den Charakter am Leben zu erhalten. Es bleibt zu hoffen, dass sich diese Konsequenz durch das gesamte Spiel zieht.

Alles schreit B-Movie

Was technische Belange angeht können wir noch keine definitive Aussage treffen, da es sich bei unserer Kopie des Spiels um eine Work-in-Progress-Version handelt. Bis auf einige kleine Grafik- und Audio-Glitches sind uns allerdings bislang auch keine Störungen untergekommen. Die Vertonung ist im Deutschen etwas flacher geraten als im englischen Original. Die Dialoge selbst wirken aber in beiden Sprachen oft unnatürlich. Das trägt zwar zum B-Movie-Charme bei, den Studio Supermassive schon seit Until Dawn in den Horroradventures kultiviert, eine tatsächliche emotionale Bindung zu den Figuren und ihren Konflikten aufzubauen, wird den Meisten dadurch aber schwer fallen dürfen. Vor allem eine sich anbahnende Dreiecksbeziehung zwischen den Figuren Rachel, Eric und Nick wirkt konstruiert und die Gespräche darüber an vielen Stellen deplatziert. Bei der Spielzeit bewegt sich House of Ashes wahrscheinlich im selben Rahmen wie schon die Vorgänger Man of Medan und Little Hope, die mit rund viereinhalb Stunden zu Buche schlugen. Aufgrund verschiedener Geheimnisse, Abzweigungen und Enden lohnen sich jedoch auf jeden Fall mehrere Spieldurchgänge. ❑


Drück den Knopf: Gameplay in House of Ashes besteht größtenteils aus Herumwandern, Entscheidungen treffen und Quick-Time-Events.

CHRISTIAN MEINT



„Vielversprechendes Adventure mit Abstrichen beim Couch-Koop"

Man mag die Dark Pictures-Spiele für ihr rudimentäres Gameplay, ihre kurze Spielzeit und vor Klischees triefenden Geschichten kritisieren. Dennoch treffen sie einen Nerv, den sonst wenige Spieleserien überhaupt anvisieren. Obwohl das Choose-your-own-Adventure-Genre an sich keinesfalls neu ist und z.B. Telltale Games schon wesentlich stärkere und eigensinnigere Geschichten damit erzählt hat, punkten House of Ashes und Co. durch ihren Fokus auf Slasher-Stories, bei denen jede Figur gefühlt zu jeder Zeit sterben kann. Neue Lösungswege auszuprobieren, Beziehungen zwischen den Figuren zu verändern und unterschiedliche Charaktere ins Verderben zu stürzen, ist durchgehend motivierend und macht einen Heidenspaß. Ein weiteres großes Plus ist die Möglichkeit, online im Koop-Modus mit Anderen losziehen zu können. Die Geschichte gemeinsam erleben zu können, wertet das Spielerlebnis noch einmal stark auf und hat tatsächlich Filmabend-Charakter. Der gleichnamige Spielmodus ist dann allerdings eine herbe Enttäuschung. Ich hätte mich gerne mit Bekannten, Snacks und Kaltgetränken auf der Couch platziert, um gemeinsam in die B-Movie-Gefilde von House of Ashes abzutauchen. Wenn sich die Interaktivität zwischen den Spielenden allerdings darauf beschränkt, den Controller nach jedem Kapitel weiterzureichen, kann man ja theoretisch auch einfach im Singleplayermodus losziehen. Um ein vollwertiges Multiplayer-Abenteuer zu erleben, muss man House of Ashes zum Release also doppelt kaufen. Eine Friend's-Pass-Option wird, wie schon bei Man of Medan und Little Hope, wahrscheinlich erst nach ein paar Monaten zusammen mit dem Curator's Cut freigeschaltet. Das ist nicht nur bedauernswert, sondern ein gravierendes Versäumnis, das viele potenziell Interessierte von einem Kauf abhalten könnte.

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – zwei davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

PROJECT ZERO: PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS

Japanischer Horror ist dafür bekannt, subtiler zu sein als der westliche, teilweise etwas plumpe Grusel. Das gilt für Filme genauso wie für Spiele. Während auf der Kinoleinwand weiterhin fröhlich produziert wird, herrscht auf Konsolen aber seit geraumer Zeit relativ tote Hose, was das einst erfolgreiche Genre angeht.

Die große Wiederbelebung wird Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers wohl nicht gelingen; erstens, weil es nur ein Port eines mehrere Jahre alten Wii-U-Spiels ist, das sich schon damals mehr schlecht als recht verkaufte, zweitens, weil es qualitativ leider nicht mit den frühen Silent Hills, Clock Tower oder seinen eigenen Vorgängern mithalten kann. Im Remaster wird bestimmt an einigen Stellen gezupft und doofe Bewegungsspielereien werden entfernt, eine völlig neue Erfahrung darf man sich aber wohl nicht erwarten. So wird's denn vermutlich auch diesmal eine atmosphärisch ziemlich starke, wenngleich nur bedingt furchterregende Erfahrung, die vom simplen Gameplay und vor allem der Tatsache zurückgehalten wird, dass das Ding sich über weite Strecken wie ein Walking Simulator anfühlt. Naja. Eigentlich heißt diese Rubrik ja „Most Wanted", ich freu' mich aber gar nicht mal so sehr drauf. Was lernen wir daraus? Wieder mal nichts. **Lukas Schmid**



Klassischen japanischen Horror gibt es heutzutage auf Blockbuster-Niveau nicht mehr häufig. Priesterin des schwarzen Wassers stopft dieses Loch mittelgut!

JURASSIC WORLD: EVOLUTION 2

Besser als ein Saurier sind zwei Saurier, und besser als Jurassic World: Evolution ist Jurassic World: Evolution 2 – jedenfalls sieht es bislang ganz danach aus.

So fantastisch der erste Teil für Dino-Fans auch war, es gab noch Luft nach oben. So ließ die Komplexität des Simulationparts zu wünschen übrig und auch die Menge an Maps war überschaubar. In der Fortsetzung dürfen wir unseren Dinopark auch auf dem Festland errichten, unterschiedliche Klimazonen wird es ebenfalls geben, etwa eine Wüste oder schneebedeckte Fjorde. Auch in diesen Klimazonen müssen wir Sorge dafür tragen, dass es den Urzeitechsen gut geht, damit sie nicht auf falsche Gedanken kommen und an unseren Gästen knabbern. In Jurassic World: Evolution 2 wurden die Futterstationen für Pflanzenfresser gestrichen, logisch, schließlich können die Vegetarier ja einfach vom Bewuchs im Gehege naschen. Besondere Ernährungsvorlieben müssen wir dennoch berücksichtigen, damit die Population gesund und zufrieden bleibt. Auch das Wohlbefinden der menschlichen Parkinsassen ist wichtig, etwa gilt es nun, auf die Bedürfnisse verschiedener Besuchergruppen Rücksicht zu nehmen. Das Spiel erscheint am 09. November 2021. **Katharina Pache**



Diesem Baryonyx geht es gut – das ist wichtig, sonst könnte er aus Frust ausbrechen und sich an den Parkgästen gütlich tun. Schlecht für die PR!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Guardians of the Galaxy
Genre: Action
Entwickler: Eidos Montreal
Hersteller: Square Enix
Termin: 26. Oktober 2021

Riders Republic
Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 28. Oktober 2021

Call of Duty: Vanguard
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Hersteller: Activision
Termin: 05. November 2021

Jurassic World: Evolution 2
Genre: Strategie
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 09. November 2021

Final Fantasy 14: Endwalker
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 23. November 2021

Age of Empires 4
Genre: Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 28. Oktober 2021

Project Zero: Priesterin …
Genre: Survival Horror
Entwickler: Koei Tecmo
Hersteller: Koei Tecmo
Termin: 28. Oktober 2021

Forza Horizon 5
Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 09. November 2021

Battlefield 2042
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 19. November 2021

Halo: Infinite
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 343 Industries
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 08. Dezember 2021

Himmlisch gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans



N-ZONE bequem online bestellen oder abonnieren unter:

shop.n-zone.de

Schicke neue Fassade trifft alten Kern: Das Kultspiel Diablo 2 ist zurück. (Herstellerbild)

Diablo 2: Resurrected

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Hersteller: Blizzard Entertainment
Termin: 23. September 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Mit neuer 3D-Grafik, Gamepad-Support und Komfortverbesserungen schickt Blizzard seinen legendären Beuteklopper nochmal ins Rennen. Das perfekte Remaster? **Von:** Felix Schütz

Ein Remaster muss im Wesentlichen zwei Dinge schaffen: Auf der einen Seite die Fans von damals begeistern, auf der anderen eine völlig neue Generation abholen. Ein kniffliger Spagat, der Kompromisse nötig macht. Die merkt man in Diablo 2: Resurrected an praktisch jeder Ecke: Blizzards Neuauflage ist so peinlich darauf bedacht, seine alten Fans nicht zu vergraulen, dass man am Gameplay wirklich nur das Nötigste verbessert hat. Gleichzeitig ist das Spiel aber erstmals auch für aktuelle Konsolen verfügbar, viele erleben Diablo 2 dadurch zum ersten Mal – mit all seinen zeitlosen Stärken, aber auch seinen Schwächen, die im Laufe von zwei Jahrzehnten kaum besser geworden sind.

Schöner als die Erinnerung

Die wichtigste Neuerung springt mit Anlauf ins Auge: Blizzard hat eine brandneue 3D-Engine gestrickt, die den Stil des Originals nahezu perfekt einfängt und vor Details nur so strotzt. Scharfe Texturen, detailreiche Umgebungen, wogendes Gras, Spiegelungen in Pfützen, hübsche Beleuchtung, flüssige Animationen – das kann sich sehen lassen! Die schönste Grafik gibt's auf dem PC, nur hier dürft ihr die Kamera auch nahe an eure Spielfigur heranzoomen und alle Details in Großaufnahme bewundern. Besonders cool: Ihr könnt auch jederzeit zur 21 Jahre alten 2D-Grafik wechseln! Denn unter der modernen 3D-Fassade läuft rund um die Uhr das originale Diablo 2: Lord of Destruction.

Technisch hat die PC-Fassung zwar klar die Nase vorn, allerdings werden auch hier keine Ultrawide-Auflösungen unterstützt, weil die Gegner-KI darauf schlichtweg nicht ausgelegt ist. (Lässt sich sogar schon bei 1080p beobachten, da gibt es immer wieder Momente, in denen Gegner untätig am Bildschirmrand rumstehen.) Dafür gibt's auf dem PC einen leicht größeren Bildausschnitt zu sehen als auf den Konsolen und die Auflösung dürft ihr bis auf 4K hochdrehen.

Die visuelle Frischzellenkur zieht sich auch durch die Videos: Alle Zwischensequenzen wurden detailverliebt neu gerendert und optisch auf einen modernen Stand gebracht, inhaltlich halten sie sich aber stark ans Original: Schnitte, Perspektiven, Musik, selbst die mittelmäßige deutsche Sprachausga-



Damals wie heute: Die mitunter frustigen Bosskämpfe sind kein Glanzstück von Diablo 2.



Nur am PC dürft ihr an ranzoomen und die fantastischen neuen Grafikdetails bewundern.


Endlich! Die viel größere Beutekiste wird nun zwischen allen Helden eures Accounts geteilt.


Der arme Marius war nie schöner: Blizzard hat alle Zwischensequenzen neu gerendert.

be, alles wie im alten Diablo 2. Sehr viel besser kann es ein Remaster eigentlich nicht machen.

Meisterwerk reloaded

Grafisch gelingt Diablo 2 zwar ein Riesensprung nach vorne, doch am Gameplay hat sich praktisch nichts verändert. Logisch, unter der Haube läuft schließlich das Original mit Patch-Nummer 1.14d! Dadurch bleibt alles beim Alten, egal ob Tempo, Balancing, Trefferchance oder Droprate bis hin zu bekannten Bugs, die Blizzard bewusst nicht gefixt hat – angeblich um das Spielgefühl nicht zu verfälschen. Neue Inhalte wie zusätzliche Quests, Items oder Gegner gibt es nicht, euch erwartet exakt das gleiche Spielerlebnis wie damals: Mit sieben cool designten Klassen kloppt, schlitzt, zaubert und schießt ihr euch durch fünf stimmungsvolle Kapitel, mäht tausende Monster, Dämonen und Untote von der Bildfläche, levelt auf und sackt Unmengen an Beute ein. Das macht damals wie heute verdammt viel Spaß. Auch wenn Diablo 2 längst von Spielen wie Path of Exile, Grim Dawn oder Diablo 3 überholt wurde, fesselt die Jagd nach Beute und Erfahrung immer noch für viele Stunden an den Bildschirm.

Ein modernes Erlebnis ist Diablo 2 aber nicht, das können auch die wenigen Neuerungen nicht ausgleichen. Eines der wichtigsten Upgrades ist die größere Beutekiste, die über sehr viel mehr Stauraum verfügt und auf die nun alle Charaktere eines Accounts zugreifen können – ihr braucht also keine „Packesel"-Helden mehr, um Gegenstände zwischen euren Spielfiguren zu tauschen. Das Inventar ist allerdings immer noch so klein wie eh und je. Ihr müsst also wieder alle paar Minuten in die Stadt zurückreisen und umständlich eure Beute verkaufen, weil der Rucksack wieder mal rappelvoll ist. Dafür hat Diablo 2 aber an anderer Stelle dazugelernt: Gold wird nun automatisch aufgesammelt und die Werte von Items lassen sich endlich auf Knopfdruck vergleichen. Das sorgt für deutlich mehr Komfort und Tempo. Außerdem gibt's im Charakterbogen nun ein Extra-Fenster, das eure passiven Boni zusammenfasst. Sehr nützlich!

Maus oder Gamepad

Da Diablo 2 ursprünglich nur für Maus-Eingaben konzipiert war, musste sich Blizzard eine brandneue Gamepad-Steuerung einfallen lassen. Die ist auch erstaunlich gut gelungen: Mit dem Controller lenkt ihr eure Spielfigur fast so direkt wie in Diablo 3, könnt bequem Angriffen ausweichen und viel genauer durch die Levels navigieren. Das Highlight der Gamepad-Steuerung ist aber die neue Fähigkeitenleiste, in der ihr bis zu zwölf Slots mit euren Angriffen und Zaubern belegen dürft. Das sorgt für deutlich mehr Spielkomfort, auch weil ihr eure Talente nun direkt auf Knopfdruck auslöst. Zum Vergleich: Mit Maus und Tastatur muss man Fähigkeiten erst umständlich per Mausrad oder F-Tasten auswählen.

Gerade deshalb ist es so enttäuschend, dass ausgerechnet Maus-Tastatur-Spieler auf die neue Talentleiste verzichten müssen! Auch eine Sortierfunktion gibt es nur mit Controller. Zwar könnt ihr auch am PC ein Gamepad anschließen und so die neuen Features genießen, doch das ist für die eingefleischten Fans, die Diablo 2 am liebsten mit der Maus spielen, ein schwacher Trost. Allerdings hat auch die Gamepad-Steuerung ihre Probleme. So gibt es hier beispielsweise keine Taste für die coole Zoom-Funktion.

Im Koop für bis zu acht Spieler dürft ihr euch nach Herzenslust gegenseitig die Beute wegschnappen.



Die Gamepad-Steuerung sorgt für ein griffigeres Spielgefühl. Großartig: die neue Talentleiste!

Tränke und Schriftrollen müssen einzeln nachgekauft werden. Der Kartenausschnitt lässt sich nicht verschieben. Und die ohnehin umständliche Inventarverwaltung gerät mit dem Gamepad noch ein wenig fummeliger als mit der Maus.

Wo Blizzard sich nicht traut

Nostalgie hin, Kultstatus her – in manchen Punkten hätte Blizzard das Spiel problemlos verbessern können, ohne auch nur einen Bruchteil seiner Seele einzubüßen. Warum kann man Items nicht einfach auf Tastendruck identifizieren, sondern muss vorher immer erst den Folianten aktivieren? Warum kann Deckard Cain nicht auch gleich den Inhalt des Horadrimwürfels durchchecken? Und warum gibt es keinen Loot-Filter, um unnütze Items auszublenden? Je länger man spielt, desto mehr Marotten fallen auf, die einfach nicht gut gealtert sind. Zum Beispiel die Ausdauerleiste, die auf niedrigen Levelstufen nichts weiter tut, als eure Figur auszubremsen. Oder die Schriftrollen, die man regelmäßig zum Teleportieren nachkaufen muss. Und was genau war nochmal so toll daran, dass man nach jedem Tod erst mal seine Leiche aufsammeln muss? In unserer Umfrage (Seite 32) wird außerdem deutlich, dass sich viele Spieler über die Runen und Edelsteine ärgern, die sich – trotz größerer Beutekiste – immer noch nicht stapeln lassen.

Apropos Runen: Die sind eigentlich ein richtig cooles Feature, werden im Spiel selbst jedoch so gut wie gar nicht erklärt. Ohne auf einer Fanseite nachzulesen, lassen sich Runenwörter im Grunde nicht vernünftig nutzen. Hier hätten wir uns eine Art Glossar im Spiel gewünscht, das die Runen besser erklärt. Das Gleiche gilt auch für das Umverteilen von Talent- und Attributspunkten: Das ist zwar grundsätzlich möglich, aber im Vergleich zur modernen Konkurrenz auch ganz schön umständlich. Da hätte zumindest ein kleines Tutorial-Fenster für Neulinge nicht geschadet.

In solchen Punkten knickt Blizzard einfach zu sehr vor seiner eigenen Fangemeinde ein. Natürlich wurde Diablo 2 viele Jahre lang von seiner Community gespielt und am Leben gehalten, das Spiel ist schließlich ein Meisterwerk! Doch das heißt nicht, dass Diablo 2 perfekt ist. Es gibt Schwachstellen, die man hätte ausbügeln oder zumindest abmildern können – und es wäre immer noch ein fantastisches Spiel gewesen.

Koop mit Hürden

Auch auf dem einst wegweisenden Multiplayer liegt heute eine dicke Staubschicht. Am PC gibt's beispielsweise keine flotte Spielersuche, sondern wieder Lobbys wie im Original. Das heißt: Die Spieler erstellen sich Partien für bis zu acht Teilnehmer, den Inhalt erkennt man nur am Namen: Bosse besiegen, handeln, PvP – die Spieler organisieren sich im Grunde selbst. Das geht dank globaler Server zwar angenehmer als früher, doch zeitgemäß wirkt das Lobby-Menü leider nicht. Wer beispielsweise mit Freunden aus seiner Battlenet-Kontaktliste spielen will, muss diese erst umständlich aus einem gut versteckten Untermenü rausfischen – da darf man heutzutage mehr erwarten.

Fragwürdig ist auch Blizzards Entscheidung, die Loot-Regeln nicht anzurühren. Im Mehrspielermodus gibt's nämlich keine individuelle Beute für jeden Spieler, stattdessen ist das gedroppte Zeug für alle sichtbar – was bedeutet, dass man sich die schönen Schätze gegenseitig vor der Nase wegschnappen kann. Ja, manche der eingeschworenen Fans lieben das! Ob sie aber wirklich noch den Großteil der Spielerschaft abbilden, die man mit Resurrected ansprechen will, sei mal dahingestellt. Gerade wenn man mit Fremden in der


Ein neues Detailfenster zeigt nun genauer eure passiven Boni an. Sehr nützlich!


Die neue 3D-Grafik fängt den Stil des Originals nahezu perfekt ein. Ihr dürft aber auch jederzeit zur alten 2D-Optik wechseln.


Ab der zweiten Schwierigkeitsstufe kommt ihr ohne hohe Resistenzen nicht mehr weit.

Gruppe loszieht, kann es da zu unschönen Frustmomenten kommen. Blizzard könnte den Spielern deshalb einfach die Wahl lassen, ob sie mit den alten Loot-Regeln oder lieber mit personalisierter Beute spielen möchten – dann hätte sich das Problem schnell von selbst gelöst.

Spaß auf lange Sicht?

Das Endgame in Diablo 2 wirkt heutzutage überschaubar, denn es gibt keine eigenen Modi oder langfristigen Ziele. Nach dem ersten Durchspielen locken einfach zwei höhere Schwierigkeitsgrade, auf denen immer bessere Items und Runen droppen. Das macht selbst heute noch Spaß! Und natürlich sorgen die sieben Klassen für einen hohen Wiederspielwert. Doch außer die Maximalstufe 99 zu erreichen, in der Gruppe auf Bossjagd zu gehen oder vielleicht mal ein kleines PvP-Duell zu wagen, ist da im Grunde nichts weiter zu tun. Es gibt kein Paragon-System oder Rifts wie in Diablo 3, keine Endlos-Dungeons wie in Grim Dawn, keine Endgame-Flut wie in Path of Exile. Ein paar besonders schwere Ereignisse (Pandemonium Event, Uber Diablo) für hochstufige Spieler gibt es zwar, doch die werden im Spiel nicht mal ansatzweise erklärt. Kennern des Originals dürfte das egal sein, doch an den meisten Neulingen gehen diese Inhalte glatt vorbei. Immerhin: Seasons und Ranglisten, auf denen sich fleißige Spieler verewigen können, sind geplant, aber noch nicht enthalten. Zwar gibt es schon den passenden Menüpunkt, doch auch zwei Wochen nach dem Launch fehlte das Feature noch.

Chancen für die Zukunft

Am PC wurde das Spielen via TCP/IP aus Sicherheitsgründen entfernt, doch der Offline-Modus ist dafür auf allen Plattformen an Bord. Wer also einen Helden nur im Singleplayer spielen will, kann das problemlos tun. Sogar die alten Spielstände aus dem originalen Diablo 2 dürft ihr am PC wiederverwenden! Das macht auch den Einsatz von Mods möglich, die ersten sind bereits erschienen – allerdings nur für die PC-Version.

Das Spiel unterstützt auch Cross Progression, das bedeutet: Wenn ihr Diablo 2: Resurrected auf mehreren Plattformen gekauft habt, könnt ihr euren Online-Spielstand problemlos zwischen den Konsolen und dem PC hin und her wechseln. Richtiges Crossplay gibt es allerdings nicht, ein Playstation-Spieler kann beispielsweise nicht mit PC-Käufern gemeinsam spielen. Zumindest besteht aber die Chance, dass Blizzard hier noch etwas nachsteuert: Schon nach der Open Beta haben die Entwickler eine Umfrage gestartet, in der es um neue Features und Komfortverbesserungen ging – darunter auch viele Kritikpunkte, die wir in diesem Test nennen.

Die einfachste Lösung wäre daher, das Spiel in zwei Modi einzuteilen: Eine Legacy-Option für alte Hasen, die das Spiel einfach so belässt wie es ist. Und eine Extended-Version, in der neue Inhalte, frische Items, besseres Balancing und weitere Komfortverbesserungen umgesetzt werden. Wenn Blizzard hier geschickt vorgeht und ein wenig Mut beweist, könnte Diablo 2: Resurrected schon bald mehr sein als „nur" ein schicker Nostalgietrip!

Diablo 2: Resurrected ist für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series/X und Switch erhältlich. Der Preis liegt auf allen Plattformen bei 40 Euro. Das Spiel ist multilingual und nur als Download erhältlich, eine Disc-Version im Einzelhandel gibt es also nicht. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Grafisch tolles Remaster, das seine Chancen (noch) nicht nutzt."

Diablo 2 ist und bleibt ein Ausnahmespiel! Selbst nach zwei Jahrzehnten entfacht die Beutejagd eine ungeheure Sogwirkung und lässt die Stunden wie im Flug vergehen – welches Spiel kann das schon von sich behaupten? Mit seiner liebevollen 3D-Grafik, der geteilten Beutekiste und wertvollen Komfortverbesserungen ist Resurrected klar die beste Version von Diablo 2. Trotzdem geht mir die Neuauflage nicht weit genug. Schon vor 21 Jahren hatte Diablo 2 einige Problemzonen, die seither nicht besser geworden sind. Veraltete Mechaniken, unsichere Beute im Multiplayer oder Runen und Edelsteine, die sich nicht stapeln lassen – da verschenkt Blizzard massig Chancen, um das Spiel wirklich in die Moderne zu holen. Für Ewiggestrige und Hardcore-Fans, die Diablo 2 – warum auch immer – als perfekt empfinden, mag das zwar goldrichtig sein. Doch ob auch beim Großteil der Neueinsteiger nochmal der Funke überspringt, wage ich zu bezweifeln.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastisches Grafik-Upgrade
- ➕ Schicke, neu gerenderte Videos
- ➕ Größere, geteilte Beutekiste
- ➕ Wichtige Komfortverbesserungen
- ➕ Wechsel zur alten 2D-Grafik möglich
- ➕ Zeitlos motivierende Beutejagd
- ➕ Sieben coole Klassen
- ➕ Cross-Save für alle Plattformen
- ➕ Gute Gamepad-Steuerung
- ➖ Ständig überfülltes Inventar
- ➖ Runen und Gems nicht stapelbar
- ➖ Keine eigene Beute im Multiplayer
- ➖ Keine Talentleiste für Maus-Spieler
- ➖ Manche Featues (z. B. Runenwörter) schlecht bzw. gar nicht erklärt
- ➖ Auf Dauer eintöniges Endgame
- ➖ Bugs und Balancingschwächen aus dem Original wurden nicht gefixt




Beute, Runenwörter und Erfahrung: Das Endgame besteht aus langwierigem Grind.


Am PC gibt's kein Matchmaking, hier kommen wieder Lobbys wie im Originalspiel zum Einsatz.



Umfrage Diablo 2: Resurrected

Ist Blizzards Remaster nach über 20 Jahren endgültig veraltet — oder gerade deshalb genau richtig? Wir haben mehr als 2.400 Spieler nach ihrer Meinung befragt. **Von:** Felix Schütz

Es gab schon lange kein Remaster mehr, das von seinen Fans so herbeigesehnt wurde wie Diablo 2: Resurrected. Die Neuauflage macht Blizzards Kultspiel endlich wieder fit für eine neue Generation: Mit schicker 3D-Grafik, Gamepad-Support und ein paar netten Komfortfeatures bekommt ihr hier eindeutig die beste Version von Diablo 2. Doch während manche Fans jubeln, zeigen sich andere Käufer von dem aufgemöbelten Klassiker enttäuscht. Den einen ist das Remaster gerade recht, den anderen geht's schlichtweg nicht weit genug. Wir haben kurz nach Release eine Umfrage gestartet, in der wir von euch wissen wollten, wie ihr über die Neuauflage denkt. Mehr als 2.400 Leute haben mitgemacht und verraten, was ihnen am Spiel gefällt, was ihnen nicht passt und was sie sich für die Zukunft von Diablo 2: Resurrected wünschen.

Frage 1: Wo werdet ihr Diablo 2: Resurrected spielen?

Zuerst wollten wir natürlich wissen, auf welcher Plattform ihr zocken werdet. Hier haben mehr als 70 Prozent den PC genannt, was angesichts unseres Namens aber auch kein Wunder ist – die PC-Spieler machen schließlich einen großen Teil unserer Leserschaft aus. Trotzdem haben fast zehn Prozent die PS5 als Plattform ihrer Wahl angegeben, der Rest verteilt sich auf die anderen Konsolen. Nur rund 7 Prozent sagen außerdem, dass sie es gar nicht spielen wollen, das heißt: Die meisten Teilnehmer hatten zum Zeitpunkt der Umfrage auch wirklich Lust auf das Spiel.

Frage 2: Habt ihr das originale Diablo 2 gespielt?

Auch nach euren Vorkenntnissen haben wir gefragt, das Ergebnis: Fast 60 Prozent der Teilnehmer haben das originale Diablo 2 bereits rauf und runter gespielt. Weitere 30 Prozent geben an, dass sie Diablo 2 zwar gespielt haben, allerdings nicht so intensiv wie ein Hardcore-Spieler. Nur knappe 10 Prozent der Befragten kennen das Original noch gar nicht, das heißt: Mit Resurrected erleben sie Diablo 2 zum allerersten Mal.

Frage 3: Welche Neuerungen gefallen dir am besten?

Jetzt geht's an Eingemachte: Wir wollten von euch wissen, welche Neuerungen euch im Remaster am besten gefallen (Mehrfachantworten möglich). Mit rund 80 Prozent landet die komplett neue 3D-Grafik klar auf dem ersten Platz, der moderne Anstrich kommt also bei den allermeisten von euch sehr gut an. Uns gefällt dabei auch, dass man jederzeit zur originalen 2D-Grafik umschalten kann. Im direkten Vergleich merkt man nämlich erst, wie sorgfältig der Stil des Originals eingefangen wird. Mehr als die Hälfte aller Befragten findet außerdem die Komfortverbesserungen besonders wichtig, dazu zählen beispielsweise das automatische Gold-Aufsammeln oder der Item-Vergleich im Inventar. Solche kleinen Fortschritte werten das angestaubte Spielgefühl deutlich auf.

Auf dem dritten Platz folgt die wesentlich größere Beutekiste, die viel mehr Stauraum für gesammelte Schätze bietet. Besonders nett: Die Kiste kann auch erstmals als „Shared Stash" für alle Charaktere eines Accounts genutzt werden. Das macht die umständlichen „Mule"-Charaktere von früher endlich überflüssig. 40 Prozent von euch loben auch die Zwischensequenzen, die zwar von Grund auf neu gerendert wurden, inhaltlich aber 1:1 das Original widerspiegeln. Auch der Sound und die Sprachausgabe wurden nahezu unverändert aus dem Originalspiel übernommen.

Ein gutes Viertel der Befragten hebt außerdem die neue Gamepad-Steuerung hervor, die für ein deutlich griffigeres Spielgefühl sorgt. Ähnlich hoch im Kurs steht auch die neue Detailansicht für die passiven Charakterwerte, die endlich deutlich mehr Infos zu eurer Spielfigur liefert.

Frage 4: Was stört dich am meisten in Diablo 2: Resurrected?

Bei den Kritikpunkten ist das Ergebnis deutlich weiter gefächert. An erster Stelle steht das Inventar, das rund 40 Prozent von euch als zu klein empfinden. Wie schon vor 21 Jahren gilt also auch im Remaster: Man muss oft per Town Portal in die Stadt reisen, um sein Zeug zu verkaufen, was immer wieder den Spielfluss unterbricht.

37 Prozent stören sich außerdem daran, dass man Runen und Edelsteine nicht stapeln kann, was viel Platz in der Beutekiste verschlingt und auch das Crafting via Horadrimwürfel unnötig umständlich macht. 32 Prozent ärgern sich, dass man mit Maus und Tastatur nicht die neue Fähigkeitenleiste verwenden darf. Verständlich! Die neue Leiste stellt für Gamepad-Spieler nämlich einen klaren Mehrwert dar. Mehr als ein Viertel bemängelt, dass Runenwörter und andere Inhalte aus dem Endgame nicht erklärt werden. Etwa 23 Prozent bemängeln außerdem das Beutesystem, das auch im Remaster ohne Loot-Filter auskommen muss. Ebenfalls in der Kritik: Die geteilte Beute im Multiplayer, auf die jeder anwesende Spieler Zugriff hat. Ein Fünftel aller Befragten stört sich an alten, nicht gefixten Bugs und vermisst neue Inhalte wie zusätzliche Monster, Items oder Quests. Frischen Cont-

ent gibt's in Resurrected tatsächlich nicht, ihr bekommt hier wirklich das alte, nahezu unveränderte Diablo 2. Allerdings hat Blizzard die Neuauflage auch genau so angekündigt; man wusste also, worauf man sich einlässt.

Frage 5: Eure Wunschliste – Was soll Blizzard in Zukunft ändern oder verbessern?

Bei unserer vorletzten Frage durftet ihr euch etwas wünschen: In welchen Punkten muss Blizzard das Spiel in Zukunft verändern oder verbessern? Die eindeutige Antwort: Fast 52 Prozent wünschen sich stapelbare Runen und Edelsteine. Kein Wunder, gerade mit dem Gamepad ist das ständige Verschieben und Sortieren der Steinchen eine echte Geduldsprobe. 37 Prozent wünschen sich außerdem, dass im Multiplayer eigene, personalisierte Beute droppt, die einem niemand mehr vor der Nase wegschnappen kann. Ob dieses Feature jemals kommt, ist allerdings fraglich, weil es unmittelbare Auswirkungen auf den Handel und die Spiel-Ökonomie hätte. (Andererseits: Der unsichere Item-Handel, bei dem Gegenstände zu Wucherpreisen verkauft werden, war Blizzard schon immer ein Dorn im Auge.)

Ein spieleigenes Glossar für Runenwörter wünschen sich satte 36 Prozent von euch. Genau wie früher ist man nämlich wieder auf Foren und Fanseiten angewiesen, wenn man Runenwörter effektiv nutzen will. Ähnlich viele Umfrageteilnehmer wünschen sich außerdem eine Fähigkeitenleiste für die Maus-Tastatur-Steuerung am PC. Wir gehen davon aus, dass Blizzard die Funktion in absehbarer Zeit nachpatchen wird, denn eigentlich spricht überhaupt nichts dagegen. Ganz anders sieht es jedoch beim eigenen Inventar für Charms aus, also ein Extra-Stauraum für die ganzen Zauber, die mit der Zeit euren Rucksack verstopfen. Fast ein Drittel von euch wünscht es sich zwar, doch dass Blizzard hier nachbessert, halten wir für unwahrscheinlich, da es einen tieferen Eingriff ins Balancing bedeuten würde.

Ein Viertel der Befragten spricht sich für eine Überarbeitung (oder gleich eine Streichung) der unzeitgemäßen Ausdauer-Mechanik aus, die besonders auf niedrigeren Levels für nervige Verschnaufpausen sorgt. Immerhin: Mit mehr Vitalität erhöht sich auch der Stamina-Wert, nach einer Weile gerät Ausdauer also immer weiter in den Hintergrund. Auch für das „Respeccen", also das Umverteilen von Attributs- und Fähigkeitspunkten, wünschen sich viele Teilnehmer eine bessere Erklärung im Spiel. Was nämlich überhaupt nicht erwähnt wird: Es gibt auch die Möglichkeit, spezielle Items per Horadrimwürfel herzustellen, die einen kompletten Respec erlauben. Die Details dazu muss man sich allerdings noch immer im Internet zusammensuchen.

Die übrigen Wünsche wie Crossplay, besseres Balancing oder zusätzliche Crafting-Rezepte landen auf unter 20 Prozent. Bei der Möglichkeit, einen eigenen Wunsch einzugeben, wurden außerdem mehrfach Couch-Coop, ein größeres Inventar und Ultrawide-Support genannt. Besonders interessant finden wir aber den letzten Punkt: Nur 5 Prozent (!) gaben an, dass Blizzard bitte gar nichts am Spiel ändern soll. Das heißt: Nur ein sehr kleiner Teil der Befragten hält Diablo 2: Resurrected für perfekt. Fast alle wünschen sich weitere Änderungen und Verbesserungen.

Frage 6: Wie würdet ihr das Spiel bewerten?

Und damit kommen wir zur letzten Frage, die sich um eure Wertung dreht: Wir wollten wissen, wie viele Sterne ihr der Neuauflage geben würdet, auf einer Skala von eins bis zehn. Das Ergebnis: Rund 16 Prozent von euch würden solide 7 Sterne vergeben, 26 Prozent haben für 8 Sterne gestimmt. 18 Prozent würden sogar die 9 zücken und ein Zehntel hätte glatt die Höchstwertung rausgehauen. Der Rest der Befragten ist für sechs Sterne oder weniger. Daraus ergibt sich am Ende ein Mittelwert von 7,0, also eine glatte 70er-Wertung für das Remaster. Überraschend wenig, wenn man bedenkt, welchen Stellenwert das Spiel bis heute bei seiner Community hat.

Zur Erinnerung: Fast 60 Prozent der Umfrageteilnehmer haben angegeben, dass sie Diablo 2 intensiv gespielt hatten. Da sind also eine Menge Fans dabei. Trotzdem scheinen im Remaster einige Wünsche offen zu bleiben, besonders oft werden Komfortverbesserungen genannt, die Inventar und Beute betreffen – also Änderungen, die zweifellos auf Kosten des alten Spielgefühls gehen würden. Genau solche Anpassungen hatte Blizzard bislang eigentlich kategorisch ausgeschlossen. Ein Fehler?

Fazit

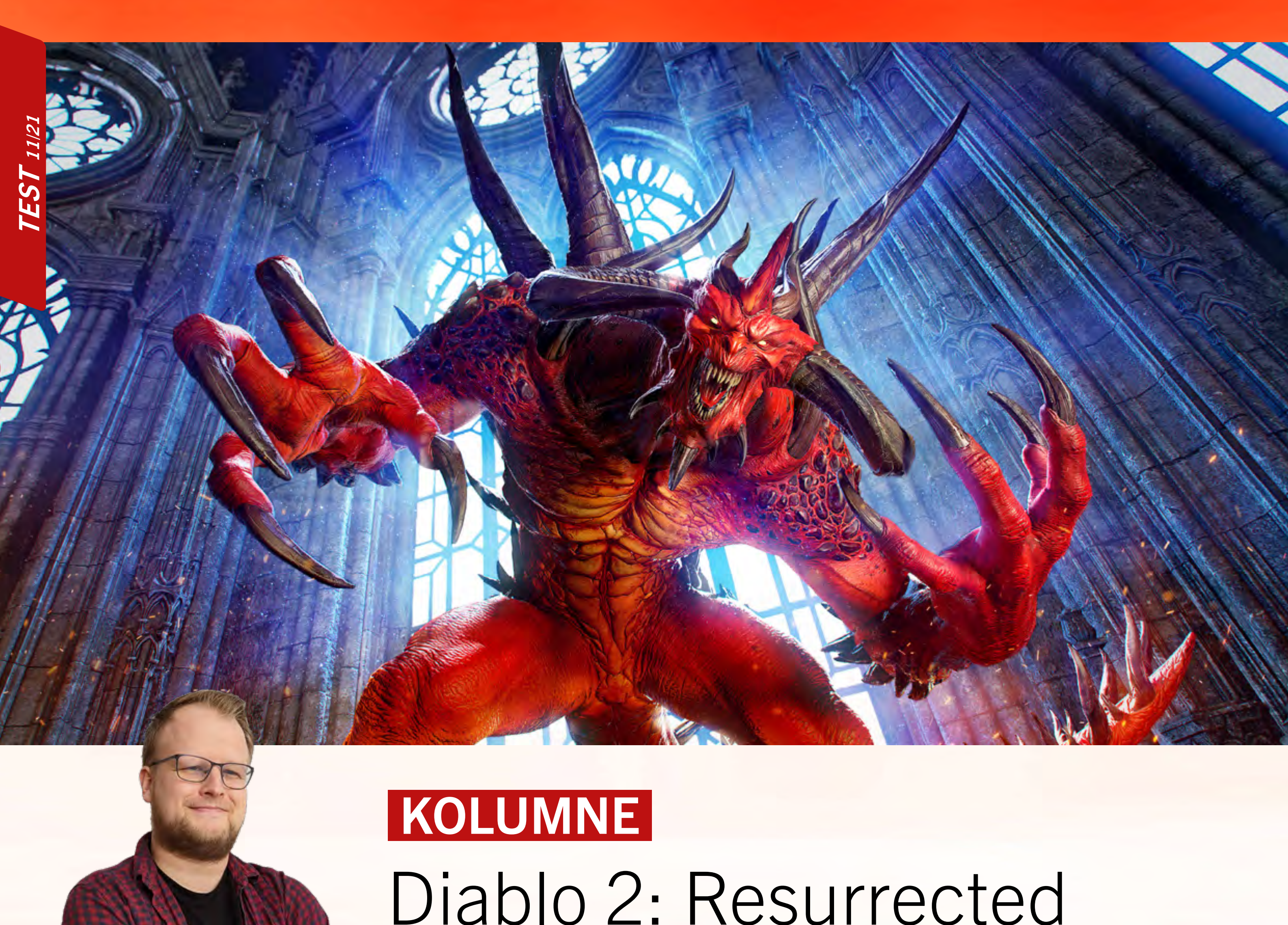
Gleichzeitig zeigt die Umfrage aber auch, dass Diablo 2: Resurrected trotz allem ein gutes Remaster geworden ist, das sehr vieles richtig macht. Das Gameplay mag zwar nicht mehr ganz taufrisch sein, aber dass es nach 21 Jahren überhaupt noch so viel Spaß macht und so viele Emotionen hervorruft, unterstreicht eigentlich nur, was für ein Ausnahmespiel Diablo 2 seit jeher war – und vermutlich auch immer sein wird. Nun wird die Zeit zeigen, ob Blizzard doch noch an ein paar Spielelementen schraubt und mehr Komfort einbaut, oder ob man das Spiel einfach so belässt, wie es ist – selbst wenn das am Ende bedeutet, dass Diablo 2: Resurrected schon bald nur noch von den eingeschworenen Fans gespielt wird, die auch schon dem Original die Treue gehalten haben. Ob man dann aber noch von einem Erfolg sprechen kann, steht auf einem anderen Blatt. ❑

DURCHSCHNITTLICHE LESER-BEWERTUNG 7,0 ★

WAS WÜNSCHT IHR EUCH IN ZUKUNFT FÜR DIABLO 2: RESURRECTED?*

Wunsch	Anteil
Stapelbare Runen und Edelsteine	52%
Persönliche Beute im Multiplayer	37%
Glossar für Runenwörter und andere Features	36%
Mini-Inventar für Charms (Zauber)	35%
Fähigkeitenleiste für Maus-Tastatur-Spieler	35%
Neue Endgame-Inhalte	34%
Veraltete Mechaniken entfernen/überarbeiten	24%
Respec-Funktion besser erklären	24%
Neue Gegenstände und Rezepte	20%
Crossplay zwischen PC und Konsolen	19%
Vierter Schwierigkeitsgrad	18%
Besseres Balancing	15%
Physische Disc-Edition	7%
Keine der oben genannten	7%
Bloß nichts ändern!	5%

*2.404 Teilnehmer via Surveymonkey/pcgames.de



KOLUMNE

Diablo 2: Resurrected
Warum ich es nur der Story wegen spiele

Diablo 2: Resurrected ist erschienen und Redakteur Carlo Siebenhüner freut sich, wieder durch dunkle Verliese zu streifen. Doch nicht wegen der unverwüstlichen Suchtspirale, sondern wegen der Story! Ja, Diablo hat einen überraschend tiefen Unterbau in seiner Geschichte und den unterschätzen sehr viele.

Von: Carlo Siebenhüner

Ich weiß nur, als er lockte, musste ich ihm folgen. Von dieser Stunde an reisten wir gemeinsam. Nach Osten … Stets nach Osten …

Das ist ein Zitat aus dem Intro von Diablo 2, das auch nach 20 Jahren immer noch tief in mein Gehirn gebrannt ist. Nicht nur, weil ich wie so viele andere Diablo 2 bis zum Abwinken gezockt und deswegen das Intro gefühlte 1.000 Mal gesehen habe. Nein, auch weil mich diese Eröffnungssequenz inhaltlich extrem gefesselt hat.

Im Gegensatz zu vielen anderen da draußen, die Crit-Schaden und 13 Prozent besseren Lootdrop in ihrer Ausrüstung vergleichen, denke ich über die Geschichte und die Welt von Diablo nach. Ich würde sogar einen Schritt weitergehen und sagen: Gameplay und Lootspirale schön und gut. Der eigentliche Grund, warum ich Diablo zocke, ist aber die Story und die erschaffene Fantasywelt.

Das erste Fundament: Die Welt

Das liegt vor allem an zwei Dingen. Die Stimmung, die die Spiele aufbauen und das umfangreiche World Building. Da runzeln jetzt sicher einige die Stirn. Als ich das Thema in der Redaktion angesprochen habe, mussten auch alteingesessene Fans angestrengt nachdenken, um überhaupt noch auf Erinnerungen an die Geschichte zu kommen. Viel mehr als „Irgendwas mit Himmel und Hölle und dazwischen kloppe ich Viecher kaputt!“ kam dann aber auch nicht. Im Grunde ist das nicht falsch, doch steckt in Diablo ein tiefer Unterbau. Um einen Einblick in dieses Story-Konstrukt zu erhalten, reißen wir die Entstehung der Menschheit in Diablo hier mal kurz ab.

Die beginnt erst einmal ohne ebendiese. Die Welt bestand aus zwei Ebenen. Auf der einen Seite der Himmel mit Engeln, Paradies und Co. Auf der anderen Seite die brennenden Höllen mit all ihren Qualen. Diese Fraktionen befinden sich in einem ewigen Krieg, der immer wieder entflammt. Doch ein paar Engel und Dämonen hatten irgendwann keine Lust mehr auf Krieg und erschufen sich selbst



Schlechtes Schicksal: Die Jägerin aus Diablo 1 treibt im Nachfolger ihr Unwesen als „Blutrabe" auf dem Friedhof der Schwesternschaft.

eine dritte Existenzebene, in der sie gemeinsam leben konnten. Angeführt wurden sie vom Engel Inarius und der Dämonin Lilith und ihre Zufluchtsebene nannten sie Sanktuario. Geschützt vor den Blicken der anderen Ebenen waren sie durch den riesigen Weltenstein.

Wie das so ist, wenn zwei Wesensarten friedlich miteinander leben, kommen die sich näher und springen in die Kiste. Engel und Dämonen vermischen sich also und daraus entsteht eine dritte Rasse: Die Nephalem, besser bekannt als die Menschheit. Diese Mischrasse ist sehr mächtig. Teilweise übertreffen sie sogar die Kräfte der Engel und Dämonen. Das kann natürlich nicht ewig gut gehen und irgendwann versuchen dann Himmel und Hölle diese dritte Rasse auf ihre Seite zu ziehen. Damit man den ewigen Krieg ein für alle Mal beenden kann. Das funktioniert aber nur bedingt, da sich beide Seiten gegenseitig sabotieren.

An einem Punkt greifen die Engel in die Macht des Weltensteines ein und verändern ihn so, dass die Menschheit mit jeder Generation an Macht verliert. Nur noch selten brechen die Nephalem-Kräfte durch und diese Menschen steigen dann meist auch zu Helden auf. Ein paar von diesen Nephalem kennt ihr übrigens, denn das sind die Charaktere, die ihr spielt! Der ein oder andere wird bei ein paar Begriffen sicherlich aufgehorcht haben, da sie in den Spielen mehr oder weniger prominent auftauchen, wie Inarius, der Weltenstein, die Nephalem. Die Dämonin Lilith wird in Diablo 4 sogar eine ganz prominente Rolle spielen.

Auf Wunsch noch tiefer in den Kaninchenbau

Diese Entstehung der Welt ist jedoch nur ein kleiner Teil der Lore. Wer möchte, kann noch viel tiefer eintauchen, zum Beispiel mit der Ursprungsgeschichte des Universums mit dem Drachen Tathamet und dem Gott Anu. Helfen können da die acht Romane im Diablo-Universum und die drei Chroniken mit vielen Hintergründen, die im Laufe der Jahre veröffentlicht wurden.

In den Spielen fehlt davon leider sehr viel. Nur in den fantastischen Zwischensequenzen glänzt die Story. Spätestens seit Diablo 2 gehören die zu den Highlights der Serie und zumindest für mich sind sie mehr Belohnung nach einem erfolgreichen Bosskampf, als ein Legendary Item. Das sind alles keine Oscar-verdächtigen Storys, doch für mich funktioniert es, wenn der schwächliche Marius in naiver Leichtgläubigkeit die Übel der Hölle auf die Welt loslässt. Nicht zuletzt, weil diese Storys und diese Welt mit einer unverkennbaren Grundstimmung transportiert werden – die zweite Säule, auf der Diablo für mich steht.

Das zweite Fundament: Die Stimmung

Diese Welt hat so einen herrlich morbiden und düsteren Charme. Das ist klare Dark Fantasy, doch trotzdem finde ich, dass mir kein anderes Fantasyuniversum aus der Stilrichtung so eine Stimmung bietet. Der Großteil der Menschheit in Sanktuario ist schwach und ein Spielball des Himmels und der Hölle. Gerade die Übel der Unterwelt sind ständig

Blutige Angelegenheit: Blutbrunnen und grausige Rituale findet man in Diablo an jeder Ecke.


Ewiger Konflikt: Himmel & Hölle befinden sich in Diablo seit Anbeginn der Zeit im Krieg.


Let's Twist: In Diablo 3 dreht sich ein großer Teil der Geschichte um Leah, die einen spannenden Twist mit sich bringt.

dabei, blutige und grausame Rituale durchzuführen, um ihre Machenschaften umzusetzen.

Diablo nimmt da sehr viele Anleihen aus dem Körperhorror mit Blut und Innereien, ohne aber in Ekel umzuschlagen. Es ist immer seltsam faszinierend, in was für Formen sich die Monster jetzt wieder verwandeln. Doch auch bei den hohen Himmeln ist nicht alles super. Der Angiris-Rat besteht zwar aus den edelsten Tugenden wie Hoffnung, Gerechtigkeit oder Weisheit, aber auch das verdreht sich gerade in Diablo 3 ins Negative. Beispielhaft ist da Imperius – die Verkörperung des Heldenmuts –, der so verblendet in seinem Stolz ist, dass er sich nicht helfen lassen will und in blinde Wut verfällt.

Nicht einmal die Helden sind vor dem Übel der Welt geschützt. Was viele nicht wissen ist, dass die Heldentruppe aus Diablo 1 aus Jägerin, Magier und Krieger in Diablo 2 wieder auftaucht – als Gegner! Die Jägerin trifft man bereits nach kurzer Zeit im zweiten Teil. Sie wurde von Andariel korrumpiert und treibt ihr Unwesen auf dem Friedhof der Schwesternschaft als „Blutrabe". Der Magier ist verrückt geworden und irrt in der geheimen Zuflucht umher als „Der Geisterbeschwörer". Zu guter Letzt gibt es noch den Krieger, der uns in allen Zwischensequenzen begleitet, denn in der Endsequenz von Diablo 1 haut er sich den Seelenstein von Diablo in die Stirn, um ihn eigentlich in sich gefangenzuhalten. Natürlich geht das nicht gut und er wird immer mehr vom Bösen korrumpiert, bis er dann als dunkler Wanderer umherzieht. Ihr seht: Niemand ist sicher in der Welt von Diablo.

Diese Stimmung überträgt sich auch in die Umgebung. Die Welt ist trostlos, dreckig und kantig. Es scheint nie die Sonne, außer in der Wüste, wo sie wiederum todbringend ist. Menschen sind meistens rau, argwöhnisch und vorsichtig, weil sie von ihrer Umwelt gezeichnet sind und als Spieler ist man ebenfalls immer auf der Hut, weil hinter der nächsten Ecke vielleicht ein starker Gegner lauert.

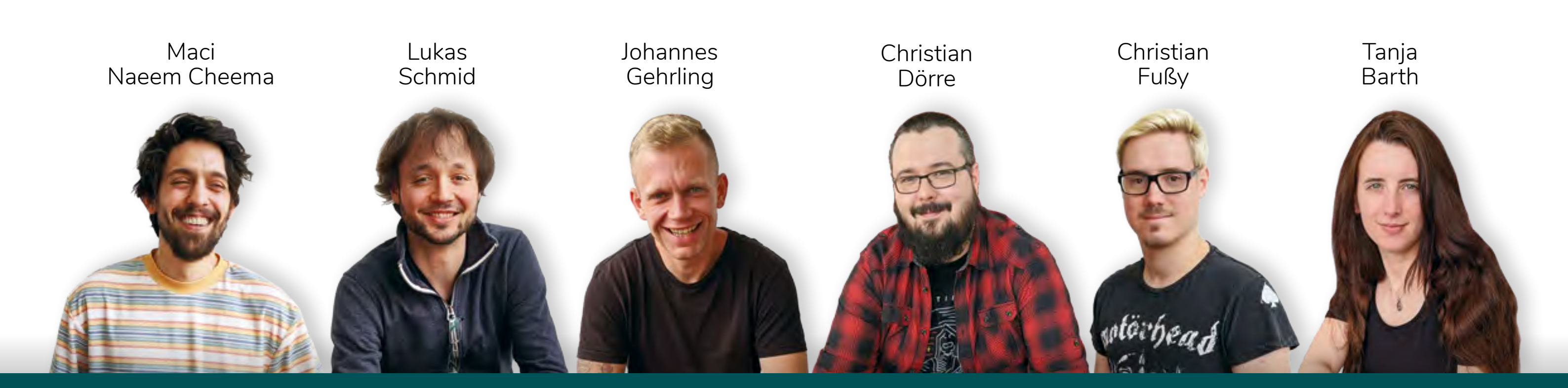
Mehr Achtung für die Story

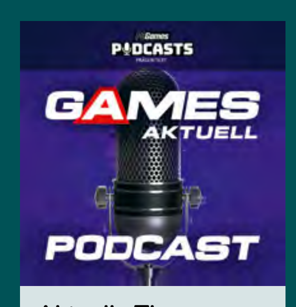
Das ist fantastisch und bildet mit dem umfassenden World-Building ein düsteres Fantasyuniversum, wie ich es so in der Popkultur an keiner anderen Stelle sehe. Wenn ihr also das nächste Mal Diablo 2: Resurrected anwerft, dann achtet doch etwas mehr auf die kleinen Geschichten oder die große Haupthandlung. Vielleicht schaut ihr auch in die zahlreichen Wikis im Netz für die Backstory. Es lohnt sich, die Details aufzusaugen und mit dem Wissen in die Spiele zu gehen. Dadurch wird Diablo nur noch dichter und noch besser. ❑

Familienbande: Die Dämonin Lillith gilt als Schöpferin und Mutter der Menschheit. In Diablo 4 wird sie wohl eine tragende Rolle spielen.

Hier gibt's was auf die Ohren!

DIREKT VON DER REDAKTION. AUTHENTISCH, UNTERHALTSAM UND MIT JEDER MENGE INSIDERWISSEN!





Aktuelle Themen aus der großen Welt der Videospiele und des Entertainments – News, Tests, Vorschauen, Community und mehr!

Neue Folge jeden Freitagnachmittag



Alles aus der spannenden Welt von Nintendo: News, Branchengäste, Retro, Gewinnspiele, Community, ganz viel Switch und mehr!

Neue Folge jeden Mittwoch um 15 Uhr



Der Podcast über Playstation und Popkultur: Neuigkeiten, aktuelle PS5-Spiele, Retro-Games, Comics und noch vieles mehr!

Neue Folge jeden zweiten Montag



Lebe die Schlacht: Immer die neuesten Trends, Themen und Taktiken rund um World of Warcraft und andere spannende Online-Spiele!

Neue Folge jeden zweiten Mittwoch



Der Film- und TV-Podcast über Filme, Serien und das Kino – mit Gerüchten, News, Klassikern, Kontroversen und vielem mehr!

Neue Folge jeden zweiten Donnerstag

Überall, wo es Podcasts gibt.




















Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Hersteller: Amazon Games
Termin: 28. September 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

New World

Nach Jahren der Entwicklung, mehrfacher Neuausrichtung und Verschiebungen will Amazon mit New World jetzt endlich den Thron der MMORPGs erobern. Aber kann die Welt Aeternum die Konkurrenz wirklich überflügeln? **Von:** Philipp Sattler

Wenige Spiele sind 2021 sehnlicher erwartet worden als New World – das neue MMORPG aus dem Hause Amazon Games. Nach den finalen Betaphasen gab es endlich keine weitere Verschiebung mehr. Am 28. September gingen die Server online – und brachen unter der Last der Spieler fast zusammen. In wenigen Stunden stockten die Entwickler die Hardware massiv auf und die Warteschlangen wurden überschaubar. Ist schon praktisch, wenn man die Power von Amazon im Hintergrund hat. Aber kann der neue Stern am MMO-Himmel auch spielerisch überzeugen? Nicht nur Amazon, sondern auch viele Spieler, die von Konkurrenten wie WoW zunehmend enttäuscht sind, setzen ihre Hoffnung in New World. Wir haben uns direkt zum Release in die Welt Aeternum gestürzt und verraten euch, was das MMORPG bietet – oder ob es das nächste Fiasko aus dem Hause Amazon Games wird.

Ein so umfassendes MMO wie New World lässt sich natürlich nicht nach so kurzer Zeit bereits in voller Gänze bewerten. Denn alleine das Erreichen der Maximalstufe dauert mehrere Tage reine Spielzeit. Daher lassen wir das Endgame in unserem ersten Test auch außen vor. Denn um wirklich zu sehen, wie sich die Features der Maximalstufe, beispielsweise hochstufige Expeditionen oder der Sturm auf einen Außenposten, bewähren, müssen nicht nur wir, sondern auch ein Haufen Mitspieler erstmal dort ankommen. Daher belassen wir es bei der Wertung auch lediglich bei einer ersten Tendenz.

Aeternum – das gelobte Land

Die Hintergrundgeschichte von New World spielt ungefähr im 17. Jahrhundert und ist auf den ersten Blick recht einfach gestrickt. Mitten im Atlantik liegt die mysteriöse Insel Aeternum, über die aber nur Gerüchte existieren. Denn bisher ist es noch keinem Abenteurer gelungen, lebend von dort zurückzukehren. Doch die Gerüchte sprechen auch von einer mächtigen magischen Ressource namens Azoth. Sie hat die Macht, sämtliche Dinge, ob gut oder schlecht, zu verstärken oder auch zu verderben. Das ist Grund genug für euch, die Seereise anzutreten, um Aeternum zu finden. Das schafft ihr zwar, aber die Fahrt endet dennoch in einer Katastrophe.

Als einer der wenigen Überlebenden stellt ihr schließlich fest, dass es vor euch schon viele Menschen auf die Insel geschafft haben. Aber nur ein kleiner Teil davon ist noch das, was man als menschlich betrachten würde.



Der Großteil ist der Verderbnis anheimgefallen und streicht als zombieähnliche Wesen durch die Lande. Ihr macht euch nun also auf, die unverdorbenen Überlebenden zu unterstützen und ganz nebenbei die Geheimnisse rund um das Azoth und die Ahnen, eine verschollene Zivilisation, die lange vor euch auf Aeternum gelebt hat, zu entschlüsseln.

Wunderbare und stimmige Welt

Noch während wir unsere Schritte als Gestrandeter an den Küsten von Aeternum machen, fällt uns auf, was sich im Laufe des Spiels unzählige Male bestätigt. Die Designer von Amazon Games haben ganze Arbeit geleistet und mit Aeternum eine Welt geschaffen, die ihresgleichen sucht. Oft haben wir uns erwischt, wie wir einfach nur atemlos unseren Blick durch die Landschaft haben streifen lassen. Oder einen der wunderschönen Sonnenuntergänge zu betrachten, die dank regelmäßigen Tag-Nacht-Wechsel mehrfach am Tag zu beobachten sind.

Egal, ob karge Felslandschaften, dichte Wälder oder die einzelnen Siedlungen: alles wirkt extrem stimmig und sehr lebendig. Große Bäume wiegen sich im Küstenwind, wilde Tiere streifen durch das Buschwerk und verderbte Kreaturen belagern verlassene Dörfer. Was die reine Optik und die Schönheit der Welt angeht, setzt New World vielleicht keine neuen Maßstäbe, braucht sich aber auch definitiv vor niemandem verstecken.

Das wirkliche Highlight ist aber die Soundkulisse, die das Bild nicht nur abrundet, sondern noch übertrifft. Musketenschüsse hallen durch den Wald und die Schläge der Spitzhacken auf Erzgestein sind im Gebirge noch meilenweit zu hören. Und wem beim ersten Auftauchen der Verderbten und ihrem schaurig schönen Gestöhne und Gejaule nicht das Blut in den Adern gefriert, der hat wohl vergessen, den Ton anzuschalten. Das Sounddesign gehört mit zum Besten, was man in Spielen bisher erleben konnte. Und dabei haben die Entwickler selbst an Kleinigkeiten gedacht. Mit Helm hört sich eure Stimme beispielsweise gedämpfter an als ohne und euer Schwert macht unterschiedliche Geräusche, je nachdem, wo ihr euren Gegner trefft.

Klassenlos, aber nicht waffenlos

Wer in Aeternum überleben will, der muss zur Waffe greifen, um sich gegen wilde Tiere oder umherstreifende Kreaturen zu verteidigen. Im Gegensatz zu den meisten anderen MMORPGs setzt New World dabei auf ein System



Das Interface von New World orientiert sich an klassischen MMOs.

mit weniger starren Grenzen. So gibt es beispielsweise kein traditionelles Klassensystem oder strikte Aufteilung in Tank, Heiler und Schadensausteiler. Stattdessen definiert sich euer Spielstil über die Wahl eurer Waffe. Davon stehen euch insgesamt elf verschiedene zur Verfügung, die jeweils zwei unterschiedliche Talentbäume zum Aufleveln bieten. Das geschieht wiederum ganz automatisch, wenn ihr die Waffen im Kampf verwendet. Je häufiger ihr beispielsweise einen Bogen benutzt, desto schneller kommt ihr an die Talentpunkte, die den Bogen ihrerseits mit unterschiedlichen Boni oder aktiven Fähigkeiten verbessern.

Das aktive Kampfsystem ist dabei recht übersichtlich gehalten, was es aber nicht unbedingt einfach macht. Neben einem leichten und schweren Angriff kann euer Charakter Angriffen auf Knopfdruck ausweichen und mit einigen Waffen auch Nahkampfangriffe blocken. Dazu gesellen sich pro Waffe maximal drei aktive Fähigkeiten mit teils langen Abklingzeiten. Während in anderen Spielen also perfekte Rotationen im Vordergrund stehen, sind in New World Timing und das Wissen um den Gegner gefragt. Denn wer statt zur Ausweichrolle zum Angriff ansetzt, während der Gegner gerade seinen tödlichen Stoß des Todes ausführt, schaut sich die Radieschen von Aeternum schnell von unten an.

Die richtige Rüstung macht den Kämpfer aus

Auch bei der Rüstung gibt es keine starren Grenzen wie in anderen MMOs. Prinzipiell kann euer Held von Stoffkleidern bis Plattenpanzern alles tragen und verwenden, sofern er die geforderte Stufe erreicht hat. Aber natürlich solltet ihr eure Kleidung euren Anforderun-



In den Expeditionen herrscht oft Chaos – Spaß machen sie trotzdem.

gen anpassen. Plattenrüstungen bieten beispielsweise in der Regel eher höhere Rüstungswerte, was eintreffenden Schaden reduziert. Im Gegenzug sind sie aber deutlich schwerer als Stoff- oder Leder-Items. Und das Gewicht spielt eine große Rolle. Tragt ihr ausgesprochen leichte Rüstung, verursacht ihr nämlich Bonusschaden und könnt schneller ausweichen, während schwere Rüstungen euch das Blocken erleichtern und ihr Gegner besser betäuben könnt. Die Wahl der Rüstung hängt also nicht nur von klassischen Werten ab, die es in New World aber auch gibt.

Mit jedem Level-Aufstieg dürft ihr mehrere Attributspunkte in den fünf Kategorien verteilen. Jedes Attribut skaliert dabei unterschiedlich gut mit den verschiedenen Waffen. Während Stärke beispielsweise euren Umgang mit schweren Zweihandäxten verbessert, profitieren Musketenschützen von Geschick. Für magische Waffen wie den Feuer- oder Lebensstab empfehlen sich hingegen Intelligenz oder Konzentration. Einige Waffen skalieren gar mit zwei verschiedenen Werten. Als fünften Wert steigert Konstitution eure Lebenspunkte, was für keinen Helden verkehrt ist. Die Attribute bieten euch beim Erreichen bestimmter Schwellenwerte aber noch weitere und durchaus passende Boni. Mit viel Stärke tut ihr euch leichter im Bergbau und verursacht Bonusschaden mit Nahkampfwaffen, während Geschick eure Fähigkeit Tiere zu häuten verbessert und ihr effektiver ausweichen könnt. Die Werteverteilung lässt sich übrigens jederzeit ändern – gegen einen saftigen Batzen Taler.

Eine Waffe? Nur für Anfänger!

Das aktive Kampfsystem ist wie oben kurz beschrieben relativ überschaubar komplex. Die Entwickler haben mit voller Absicht keine drölf verschiedenen Fähigkeiten verfügbar gemacht, damit der Fokus weniger auf der Nutzung von Abklingzeiten und Fähigkeiten liegt, sondern eher auf dem eigentlichen Charakter, dessen Positionierung und Reflexen. Außerdem sollen sich die drei Fähigkeiten pro Waffe dadurch wertiger anfühlen. Der Zeitpunkt, wann und wie sie eingesetzt werden, spielt nämlich eine große Rolle. Denn nahezu alle Spezialattacken machen mehr, als einfach nur Schaden am Gegner zu verursachen. Oft gehen damit ein Überwältigen (Betäubung) oder ein Stärkungs- oder Schwächungseffekt einher. Drei Fähigkeiten waren den Entwicklern dann aber vielleicht doch etwas zu wenig.

Denn in New World tragt ihr grundsätzlich zwei Waffen im Kampf, die ihr auf Knopfdruck wechseln könnt. Dieser kleine Kniff macht die Scharmützel gleich doppelt spaßig, denn die verschiedenen Waffen unterscheiden sich in Sachen Spielstil enorm voneinander. Von extrem langsamen Kriegshämmern bis zu ultraflinken Rapieren und Beilen oder Fernkampfwaffen wie dem Feuerstab oder der Muskete ist die volle Bandbreite abgedeckt. Aus dem Nahkampf kurz zurückziehen, Beil wegstecken und Bogen anlegen ist genauso möglich, wie erst die harten Spezialattacken des Kriegshammers rauszuhauen, um anschließend die Specials der Streitaxt auf den Gegner niedergehenzulassen. Unterstützt wird das Kampfsystem dann noch von vier Plätzen für Verbrauchsmaterialien, durch die ihr euch auch während des Kampfes mit Tränken oder bonusbringenden Nahrungsmitteln versorgen dürft.

Geplantes Chaos

Soweit zur Theorie. Aber nur damit hat noch niemand seine Schlachten gewonnen. Die Frage ist, wie fühlt sich das Kampfsystem an und wie viel Spaß machen die Kämpfe am Ende des Tages? Hier muss klar zwischen PvP und PvE unterschieden werden. Denn die KI der umherstreifenden Mobs ist zwar nicht schlecht, aber doch vorhersehbar. Das macht die Kämpfe eher zur taktischen Angelegenheit. Geht es dagegen anderen Spielern an den Kragen, zählen vor allem die Reaktionsschnelligkeit und gutes Ausweichen. Im PvE fehlt es allerdings nach einigen hundert Kämpfen an Abwechslung, was durch die Wahl einer anderen Waffe entschärft werden kann. Im PvP kommt die Abwechslung hingegen von ganz alleine.

Was auf den ersten und bei vielen Spielern auch auf den zweiten und dritten Blick nach totalem Chaos aussieht, folgt durchaus einem Plan. Ihr schaut euch anhand der Bewegungen des Gegners aus, wann dieser welche Attacke starten will und reagiert entsprechend. Kleine Attacken werden geblockt, größeren wird ausgewichen und in die kleinen Pausen zwischen den Hieben des Feindes quetscht ihr gut getimed euren eigenen Attacken. Ein Zweikampf gleicht nicht umsonst einem gut einstudierten Tanz. Gegen mehrere Gegner wird es dann schon chaotischer und damit erheblich schwerer.

Eure Kampfkünste werden neben den Abklingzeiten der Spezialangriffe aber auch noch von Mana und Ausdauer begrenzt. Ersteres braucht ihr für den Einsatz magischer Spezialfähigkeiten, die euch bei der Verwendung der Lebens- und Feuerstäbe zur Verfügung stehen. Ausdauer wird hingegen beim Blocken oder Ausweichen verbraucht. Beides lädt sich langsam wieder auf.

Stein-Schere-Papier ...

... ist das Motto der meisten Kämpfe in New World. Das gilt besonders bei der Wahl der Waffen. Jedes der Kampfgeräte hat einige enorme Stärken und Schwächen.



Das Crafting-System von New World ist extrem motivierend aufgebaut.



Die magischen Einflüsse sind überall auf Aeternum sichtbar.

Ist der Bogenträger erstmal im Nahkampf, hat er keine Chance mehr gegen ein schnelles Rapier. Und auch bei den feindlichen Kreaturen gilt dieses System. Einige Gegner sind resitenter gegen magischen Schaden, andere nehmen von Stichen oder Schnitten kaum Schaden, werden dafür aber von Naturschaden in Rekordzeit aus dem Leben getreten.

Und auch hier kommt wieder die Möglichkeit zum schnellen Waffenwechsel ins Spiel. Damit sorgt ihr im Optimalfall dafür, dass ihr immer das Papier für den feindlichen Stein seid. Für die Wahl der richtigen Waffenkombination ist also nicht nur die passende Werteverteilung relevant, sondern auch die Art der Gegner, mit denen ihr euch anlegt. Beachtlich viel Spieltiefe für ein System, in dem man eigentlich nur drei Fähigkeiten hat.

In der Gruppe macht's mehr Spaß

Ein MMO würde seinem Namen nicht gerecht werden, wäre man die ganze Zeit alleine unterwegs. Expeditionen, die Dungeons von New World, sind nur in einer Gruppe spielbar und auch im PvP ist man alleine gegen feindliche Kompanien auf verlorenem Posten. Je größer die Gruppen, desto größer das Chaos könnte man meinen. Und läge damit vollkommen richtig. Bereits in Fünf-Mann-Expeditionsgruppen erkennt man die Nachteile des Kampfsystems – inklusive Kollisonsabfrage mit den Mitspielern. Versuchen alle, dem Feind mit Nahkampfwaffen zu Leibe zu rücken, dann gehen viele Attacken ins Leere, weil ihr gar nicht an den Gegner ran kommt. Auch das Ausweichen gestaltet sich schwierig, wenn man von Monstern und Mitspielern eingeengt wird.

Obwohl es kein klassisches Rollensystem gibt, sollte man nicht unbedingt auf die heilige Dreifaltigkeit verzichten. Klar, selbst Expeditionen lassen sich mit fünf grobschlächtigen Nahkämpfern abschließen – leichter wird es aber mit einem Tank und einem Heiler. Oder in New-World-Sprech: mit einem Schwert-und-Schild-Verteidiger und einem Lebensstabträger. Das Bedrohungssystem ist zwar nicht ganz so übersichtlich wie man es gerne hätte, tut aber seinen Zweck. Zumal die betreffenden Waffen-Talentbäume, die von Amazon für Tanks vorgeschlagen werden, über Fähigkeiten verfügen, welche die Bedrohung erhöhen oder Provokation auslösen – was Gegner zwingt, sie anzugreifen. Aber selbst mit Tank sind die Kämpfe kaum statisch. Gegner schubsen den Tank mit ihren heftigen Attacken trotz Blocks durch die Gegend und bleiben selber kaum mal zwei Sekunden ruhig an einem Fleck stehen. Wem das alles zu hektisch ist, der bekommt ein Problem. Wer hingegen auf schnelle Action steht, hat seinen Spaß.

Das Crafting – der heilige Gral

MMORPGs und Crafting – eine lange Geschichte voller Missverständnisse. So könnte man es treffend ausdrücken. Amazon Games will mit New World das Crafting in MMOs nicht nur verbessern, sondern umkrempeln, auf dem Kopf stellen, revolutionieren und aus schnödem Beiwerk ein wichtiges und vor allem interessantes Feature machen. So oder so ähnlich war zumindest die Aussage der Entwickler vor geraumer Zeit. Und eines muss man ihnen lassen, das Crafting in New World macht tatsächlich deutlich mehr Spaß als in den meisten anderen MMOs. Dabei haben die Entwickler gar nicht mal besonders viel anderes gemacht. Ihr sammelt Ressourcen, baut Dinge, levelt die Berufe hoch, sammelt bessere Ressourcen und baut bessere Dinge. Selbst antiquierte Umstände, wie das ständige Craften komplett nutzloser Items, nur um den Level hochzutreiben, haben die Entwickler im Spiel gelassen. Warum macht es dennoch Spaß?

Zum einen sind die Ressourcen zahlreich in der Welt vorhanden. Ihr müsst nicht stundenlang nach einem Erzvorkommen oder einer Blume suchen. Ihr braucht Holz? Haut den nächsten Baum um. Ihr braucht Steine? Haut eure Picke in den nächsten Felsbrocken. Zum anderen gibt es enorm viele Materialien, aber nur relativ wenige herstellbare Items pro Beruf. Das sorgt für zwei Dinge. Hochstufige Items herzustellen ist extrem aufwendig. Aber eben nicht, weil man so unglaublich viele Sachen sammeln müsste, sondern weil die Items aus vielen Einzelteilen bestehen, die wiederum aus vielen Teilen bestehen und so weiter und so fort. Und zum anderen gibt es nahezu keine nutzlosen Ressourcen. Denn selbst für das grandios göttliche Schwert des gottlosen Gottes braucht man einfaches Holz und einfaches Eisenerz – neben einer ganzen Reihe an super seltenen Ressourcen selbstverständlich.

Ein Item, viele Wege

Damit das aber nicht in Frust ausartet, haben die Entwickler einen Kniff ins Spiel gebracht. Nahezu alle Items können aus verschiedenen Materialien zusammengebaut werden. Schmiede ich das Schwert mit Eisenbarren, dann wird es gut. Nutze ich Stahlbarren, wird es besser, und leg ich Platinbarren rein, dann überstrahlt es sogar das breite Grinsen seines Trägers. Das gleiche Prinzip gilt auch bei kleineren Dingen. Mit welchen Kräutern ich meine Gewürzmischung mache, bleibt genauso mir selbst überlassen, wie ob ich für ein Kleid lieber Leinen oder doch Seide verwen-

de. Die Menge an Rezepten ist in den einzelnen Berufen daher sehr überschaubar – die Varianten an Items, die hinten rauskommen, ist hingegen unzählbar hoch. Zumal ihr nicht nur die eigentliche Qualität durch Zugabe besserer Materialien steigern könnt, sondern mit speziellen Items auch besondere Effekte aufbringen dürft.

Durch die Beigabe von Azoth, einer universell nützlichen Ressource, die ihr aus allen möglichen Quellen beim Spielen bekommt, und die unter anderem auch für Schnellreisen Verwendung findet, dürft ihr das Itemlevel der Gegenstände gar noch weiter erhöhen. Man hat also stets die Wahl, wie viel man in sein Item investieren möchte und damit auch, wie gut es am Ende sein wird.

Sofern man es überhaupt herstellen kann. Denn nicht nur das eigene Level spielt dabei eine Rolle. Auch die Qualität der Handwerksstation ist von Bedeutung. Diese werden von allen Spielern des Servers in den einzelnen Siedlungen über verschiedene Abgabe-Quests stetig verbessert, wofür man in den meisten Fällen herstellte Gegenstände zum Abgeben benötigt.

Quest-Design – die Achillesferse

Ursprünglich war New World mal als Sandbox-PvP-MMO ohne relevante Quests oder dergleichen entwickelt worden. Das haben die Entwickler aber irgendwann ob des Feedbacks der Spieler über den Haufen geworfen und ein Quest-System implementiert. Was dabei rausgekommen ist, kann man aber im höflichsten Fall als Pseudo-System betrachten. Es eine Katastrophe zu nennen, wäre ebenfalls nicht allzu weit weg von der Wahrheit. Eigentlich existieren in New World bis auf ganz, ganz wenige Ausnahmen nur drei Arten von Quests: Töte X Monster, sammle von toten Monstern X dieser Gegenstände oder sammle aus verteilt stehenden Kisten in diesem Gebiet X Gegenstände. In wenigen Fällen müssen wir dann noch leuchtende Markierungen in der Welt anklicken, um irgendwas zu untersuchen oder zu tun.

Das ist gelinde gesagt nicht nur nicht zeitgemäß, sondern wurde schon vor Jahrzehnten besser umgesetzt. Das Hochleveln des eigentlichen Charakters gerät dadurch zu einem absoluten Grindfest, in dem ihr Stunde um Stunde immer wieder das Gleiche macht. Und bis auf die Hauptstory stecken nicht mal sonderlich gute Geschichten hinter den Quests. Da holen wir dem Koch ein wenig Honig, säubern eine Farm im Auftrag der ehemaligen Einwohner oder suchen nach Hinweisen auf den Verbleib irgendwelcher namenloser Bewohner. Immerhin sind die meisten Quests nahezu voll vertont, was im Englischen wie Deutschen gut gelungen ist und zur Immersion beiträgt. Besser werden die Quests dadurch aber auch nicht.

Dazu muss natürlich gesagt werden, dass das Questen in New World nicht im Vordergrund steht. Denn auch wenn Amazon Games es auf Druck der Spieler implementiert hat, bleibt der Fokus ganz klar auf dem PvP. Wer sich in einer der Siedlungen freiwillig fürs PvP in der offenen Welt markiert, dem stehen dann auch noch weitere Quests zur Verfügung, die schon deutlich durchdachter und spannender sind. Wer als reiner PvEler über Quests hochlevelt, der sollte sich hingegen auf lange Stunden mit viel eintönigem Grind einstellen.

PvP und Fraktionskriege

Die Welt von Aeternum teilt sich in drei verschiedene Fraktionen und elf unterschiedliche Gebiete auf. Das Bündnis, die Marodeure und das Syndikat können dabei einzelne Gebiete unter ihre Herrschaft bringen, indem sie mit der Hilfe ihrer Mitglieder, also euch, die aktuell vorherrschende Fraktion angreifen und das Fort im jeweiligen Areal erobern. Damit es fair bleibt, ist das aber nur zu bestimmten Zeiten des Tages möglich und wird vorher angekündigt. Dann treffen sich die PvP-begeisterten Spieler zu großen und für das ungeübte Auge extrem chaotisch anmutenden Schlachten rund um das Fort.

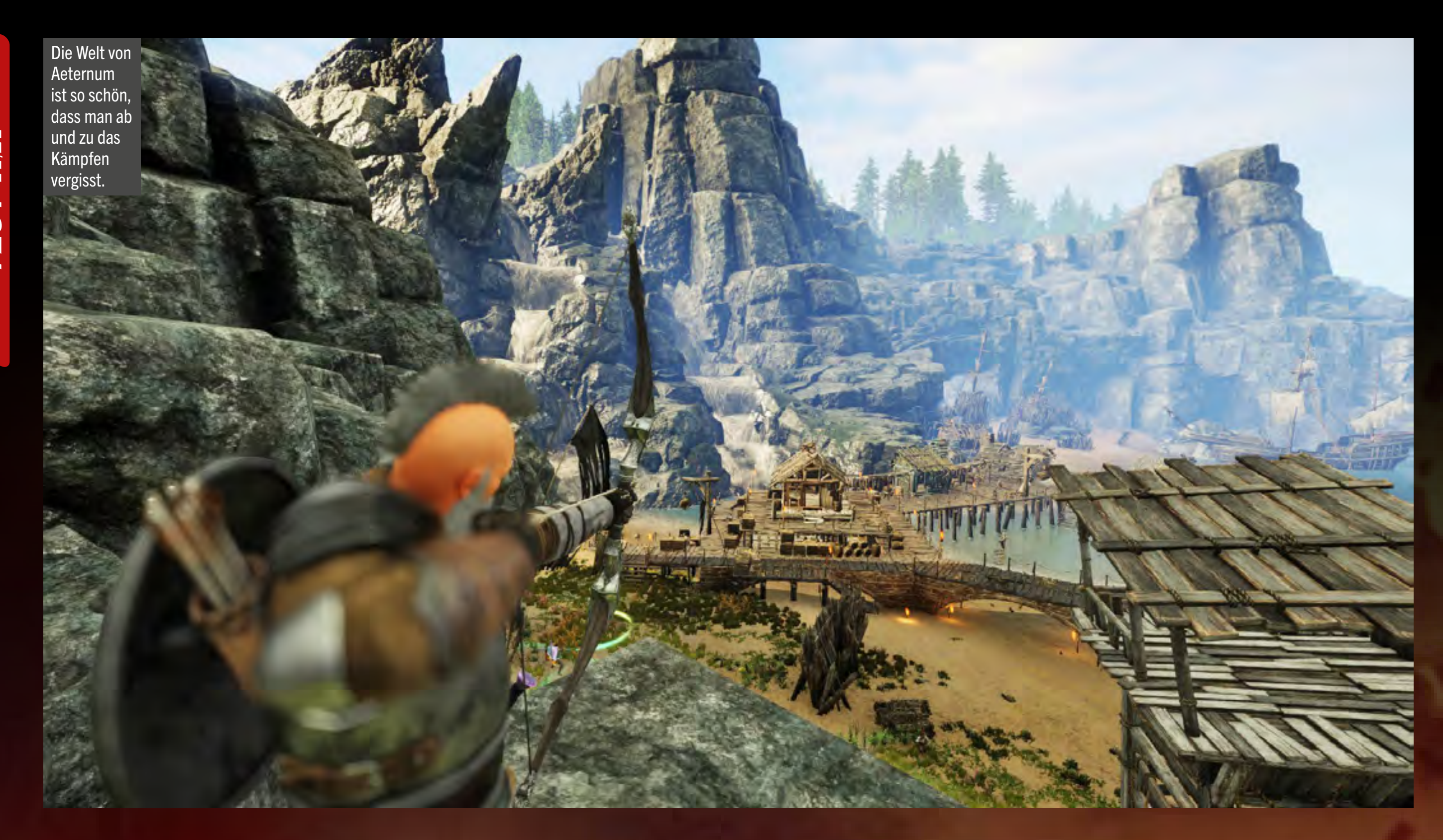
Der herrschenden Fraktion anzugehören, das bringt euch eine ganze Reihe an Boni. Von niedrigeren Steuern beim Handel über mehr gesammelte Ressourcen oder Zugriff auf spezielle Vorratslager für euer Zeug – die Liste ist lang. Daher ist es angenehm, zu den Siegern zu gehören. Damit aber nicht plötzlich alle Spieler in einer Fraktion unterwegs sind, fallen die Boni, die ihr bekommt, wenn ihr eine feindliche Fraktion angreift und besiegt, auch nicht gering aus. Damit es zu keinem Ungleichgwicht kommt, dürft ihr die Fraktion alle 120 Tage kostenlos wechseln.

Etwas kleinere Gemeinschaften werden dann Kompanien genannt. Sie entsprechen Gilden in anderen Spielen und sind die eigentlichen Herrscher eines Gebiets. Die Kompanie, welches das jeweilige Gebiet in Beschlag genommen hat, darf nämlich verschiedene Steuern festlegen und profitiert von weiteren Boni. Außerdem entscheidet sie darüber, welche Verbesserung in dem Gebiet durchgeführt werden sollen.

Wer auf strategisches PvP und große Schlachten steht, der kommt in New World jedenfalls voll auf seine Kosten. Es gibt wenige große MMOs, bei denen das PvP zwischen verschiedenen Fraktionen so gut durchdacht ist. Das größte Problem dürfte werden, dass nur wenige Spieler an den elitären Kriegen zwischen den herrschenden Kompanien teilnehmen können, da Kompanien



Die verschiedenen Fraktionen kämpfen um die Vorherrschaft in den Gebieten.



Die Welt von Aeternum ist so schön, dass man ab und zu das Kämpfen vergisst.

auf maximal 50 Spieler begrenzt sind. Dafür gibt es aber noch den Außenpostensturm, eine Art instanziertes Schlachtfeld, für das ihr euch anmelden könnt und bei dem zwei Teams mit jeweils 20 Spielern auf einer Insel um drei Außenposten kämpfen. Übrigens, die Server gehen in New World nicht wie bei anderen MMOs in die Knie, sobald sich mehr als zwei Dutzend Spieler auf einem Fleck bekämpfen. Und auch Phasing wird es nicht geben. Ihr lernt eure Feinde im Laufe des Spiels also ganz gut kennen, da ihr immer wieder auf dieselben Spieler und Kompanien trefft.

Zurück nach Hause

Und was macht der Held von Welt nach einem harten Tag in der Schlacht? Er geht nach Hause und lässt die Seele baumeln. In New World könnt ihr das wirklich machen. Denn in den per Schnellreisesystem verbundenen Siedlungen auf Aeternum dürft ihr euch an verschiedenen Stellen pro Ortschaft Häuser kaufen und nach eigenem Belieben einrichten. Das Housing hat sogar einen ganz eigenen Berufszweig im Crafting spendiert bekommen: den Tischler.

Überall in der Welt findet ihr verschiedene Vorlagen für Gegenstände, mit denen ihr euer Heim verschönern könnt. Das können besondere Möbel oder Wandbehänge, aber auch diverse Trophäen und dergleichen sein. Trophäen versorgen euch sogar mit kleineren Boni in der Welt von Aeternum. Wirklich beliebt sind aber vor allem die Vorratsbehälter, dank der ihr zusätzliche Items in eurem Zuhause unterbringen könnt.

Da es nicht genügend Häuser für alle Spieler in New World gibt, werden diese mehrfach verkauft. In der freien Welt zu sehen ist immer das Haus, dessen Besitzer die meisten Dekorationspunkte in sei-

Der große Detailreichtum der Siedlungen steigert die Immersion drastisch.



Bis jetzt ist der Ingame-Shop fair gestaltet. Hoffen wir, dass es so bleibt.

nem Heim gesammelt hat. Diese erhaltet ihr über das Aufstellen ganz exquisiter und besonderer Möbel. Wer sich ein Eigenheim zulegen will, der muss aber nicht nur den Kaufpreis berappen, sondern auch eine wöchentliche Steuer bezahlen. Bezahlt ihr diese nicht, dann ist euer Haus zwar nicht weg, kann aber nicht mehr betreten werden und ihr profitiert dementsprechend auch nicht mehr von den Boni. Die Unterhaltskosten sind allerdings niedrig und stellen auch Wenigspieler vor kein besonders großes Problem.

Passable Einsteigerfreundlichkeit

New World soll nicht nur die MMO-Urgesteine ansprechen, sondern dem Genre auch möglichst neue Spieler bringen. Daher werden wir in den ersten Spielstunden stark an der Hand genommen, um die grundlegenden Mechaniken des Spiels zu verstehen. Das war's dann aber schon mit Einsteigerfreundlichkeit. Selbst erfahrene MMO-Veteranen stehen einige Male wie der Ochs vorm Berg, weil Dinge nur unzureichend oder gar nicht erklärt wurden, Quest-Marker an den falschen Stellen oder Zusammenhänge nicht wirklich erkennbar waren.

Dank des standardmäßig eingeschalteten Hilfe-Chats im Spiel bekommt man aber relativ unproblematisch von anderen Spielern geholfen – zumindest jetzt noch. Das kann sich aber irgendwann ändern, wenn sie die gleichen Fragen zum hundertsten Mal gelesen haben. Bei einigen Tooltips sollte Amazon hier nachbessern, das würde schon helfen. Aber um Amazon an der Stelle in Schutz zu nehmen: solche Probleme lassen sich nie zur Gänze lösen. Zumindest nicht bei einem Spiel wie New World, welches über Unmengen an verschiedenen Systemen verfügt, die allesamt ineinandergreifen.

Streitpunkt InGame-Shop

Damit New World auch ohne monatliches Abo weiterhin Geld in die Kassen von Amazon spült, haben die Entwickler einen InGame-Shop ins Spiel gepflanzt, in dem sich interessierte Spieler mit besonderen Skins (in der deutschen Version tatsächlich an einigen Stellen mit "Haut" übersetzt), für Rüstung und Waffen eindecken können. Auch Farbstoffe, dank derer sich vorhandene Rüstungen umfärben lassen, sind dort zu finden. Damit können die meisten Spieler gut leben, auch wenn die Preise vielleicht ein wenig hoch erscheinen. Kompaniewappen und Emotes im Shop anzubieten sorgt dagegen schon für hochgezogene Augenbrauen. Solange es die Entwickler dabei belassen, wird der Shop keine negativen Schlagzeilen schreiben. In der Beta hatte Amazon kurzzeitig allerdings Booster für Erfahrungspunkte und Handwerksfähigkeiten angeboten, was einen gigantischen Shitstorm nach sich zog. Amazon kündigte damals an, dass irgendwann nach dem Launch auch Quality-of-Life-Dinge in den Shop kommen sollen. Angesichts der Reaktionen vieler Spieler sollten sie sich das aber nochmal genau überlegen.

Unser erstes Fazit

Nachdem wir dutzende Stunden in Aeternum verbracht haben, fällt es immer noch schwer, ein vorläufiges Fazit zu ziehen. New World macht vieles richtig. Insbesondere das Kampfsystem und das Handwerk wissen zu überzeugen. Die Welt sieht selbst auf schwachbrüstigen PCs einfach atemberaubend schön aus und alles darin, von Ressourcen bis zu den Monstern fügt sich hervorragend ein. Man sollte aber genau wissen, auf was man sich einlässt. Wer ein Quest-basiertes Spiel à la WoW sucht, der wird in New World nicht glücklich. Die Story ist wenig fesselnd und die Quests sind schlicht langweilig. Für wen allerdings die Erkundung und PvP im Vordergrund stehen, der wird wenig Besseres im Genre finden. New World macht das, was es machen will, ausgesprochen gut – gibt dem Spieler aber wenig darüber hinaus. Zudem gibt es noch eine Reihe an kleineren Kinderkrankheiten, die auf mangelnde Erfahrung der Entwickler in diesem Genre zurückzuführen sind; von unpassenden Spawnraten der Quest-Mobs über wenig intuitiv zu bedienende Karten bis zu schlechtem Balancing der Waffen.

Wie geht's weiter?

Wie eingangs beschrieben, kann man ein MMORPG in seiner Gänze auch nach mehreren Dutzend Stunden noch nicht abschließend beurteilen. Systeme, die jetzt vielleicht viel Spaß machen, müssen auch ihre Langzeitmotivation beweisen. Die großen Kriege zwischen den Fraktionen finden nur auf Maximalstufe statt, auf der derzeit nur ein Bruchteil der Spieler angekommen ist und an dem viele Spieler kleinerer Kompanien wohl nie teilnehmen können. Wie spaßig wird es wirklich sein, die besten aller Waffen und Rüstungen in Kleinarbeit herzustellen? Wie lange bleibt die Balance der Fraktionen bestehen und wo liegt die Motivation für PvE-Spieler im Endgame? Alles Fragen, die erst in einigen Wochen oder Monaten abschließend beantwortet werden. Wir bleiben natürlich am Ball und verbringen weiter Zeit in Aeternum, um euch diese Fragen zu beantworten. Bis dahin bleibt unsere Wertung vorläufig und gilt überwiegend für den Weg zur Maximalstufe, der euch mehrere Dutzend Stunden kosten wird – wenn ihr euch ranhaltet. ❑

MEINE MEINUNG

Philip Sattler



„Eine fantastische Welt, die zum Entdecken einlädt"

Obwohl ich eigentlich in der Welt klassischer Themepark-MMOs zuhause bin, hat mich New World direkt gepackt und nicht mehr losgelassen. Dabei stand der MMO-Aspekt gar nicht mal so im Vordergrund. Allein mein Entdeckerdrang sorgte dafür, dass ich abends stundenlang das „nur noch fünf Minuten"- oder „nur noch schnell dorthin laufen"-Spiel spielte. Die Welt Aeternum ist einfach fantastisch gestaltet und es macht Spaß, die kleinsten Winkel der Insel zu entdecken und die wirklich gut designten Gegner umzuhauen. Wenn New World jetzt noch ein gutes Quest-System hätte, wäre ich vollauf zufrieden. So wird es aber wohl eher ein zeitlich begrenzter Ausflug bleiben. Denn am PvP im Endgame bin ich persönlich wenig interessiert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atemberaubend schöne Welt
- ➕ Perfekte Soundkulisse
- ➕ Wunderschöner Soundtrack
- ➕ Grandiose Atmosphäre
- ➕ Gelungenes, aktives Kampfsystem
- ➕ Passender Schwierigkeitsgrad
- ➕ Motivierendes Crafting-System
- ➕ Vollwertiges Housing-System samt passendem Crafting-Beruf
- ➕ Viele Freiheiten
- ➖ Extrem repetitives Quest-System
- ➖ Wenig spannende Story
- ➖ Kaum Gegnervielfalt
- ➖ Lange Laufwege und keine Reittiere
- ➖ Einige unintuitive Steuerungselemente
- ➖ Einige kleinere Bugs



So ein Krokodil als Haustier ist nicht jedermanns Sache, aber Guapo ist ein ganz Lieber.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 07. Oktober 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Far Cry **6**

Die Revolution bleibt aus. Far Cry bleibt sich treu. Teil 6 macht aber doch einiges besser als die Vorgänger.

Von: Matthias Dammes

Wenn von Far Cry die Rede ist, weiß man als Spieler in der Regel sehr genau, was man bekommt. Seit die Spieleserie von Ubisoft entwickelt wird, folgen die Spiele einem bestimmten Muster, das bereits als Far-Cry-Formel ein geflügelter Begriff geworden ist. Und doch versprechen die Macher mit jeder Ausgabe Neuerungen, die den Titel aus dem gewohnten Trott ausbrechen lassen sollen. So auch im Vorfeld der Veröffentlichung von Far Cry 6.

Ein Reboot, wie ihn sich manche vielleicht schon gewünscht haben, ist es am Ende nicht geworden. Auch der sechste Teil bietet dem Spieler im Großen und Ganzen das, was er von einem Far Cry erwartet. Und doch gelingt es den Entwicklern, zumindest punktuell die Pfade der Formel zu verlassen und einige Altlasten zu entsorgen. Wirklich bahnbrechende Neuerungen gibt es aber nicht. Eine Revolution sollte also keiner erwarten … wobei, doch, das ist ja genau das, worum es in Far Cry 6 geht.

El Presidente Brutal

Schauplatz ist diesmal der fiktive Inselstaat Yara in der Karibik, der vom skrupellosen Diktator Anton Castillo beherrscht wird. Mit seiner Architektur, der spanisch sprechenden Bevölkerung und den zahlreichen Oldtimern auf den Straßen erinnert Yara stark an Kuba. Allerdings gibt es auch deutliche Unterschiede. Diktator Castillo ist kein Kommunist, sondern eher ein Faschist, der seine Bevölkerung mit äußerster Brutalität unterdrückt. Als Antagonist unterscheidet er sich damit auch erfreulich angenehm von den bisherigen Gegenspielern der Far-Cry-Reihe. Vaas (FC3), Pagan Min (FC4) und Joseph Seed (FC5) waren alle auf eine Art und Weise von einem inneren Wahnsinn getrieben.

Anton Castillo dagegen ist ein Mann mit klarem Verstand und dem unbeirrbaren Glauben, das Richtige und Beste für sein Land zu tun. Diese Zielstrebigkeit setzt er jedoch mit äußerster Brutalität um. Er will Yara in ein Paradies auf Erden verwandeln. Wenn der Weg dorthin mit Leichen gepflastert sein muss, dann ist das eben so.


Der Gegner hat uns entdeckt? Na gut, ab mit der Seilrutsche ins Getümmel.


Anton Castillo ist kein Wahnsinniger wie seine Vorgänger, sondern schlicht ein absolut brutaler Autokrat, unter dem sogar sein Sohn zu leiden hat.

Auf verschlungenen Guerilla-Pfaden ist das Pferd häufig das beste Transportmittel.

Der Luftraum von Yara wird von Flugabwehrstellungen gesichert. Eine gut geworfene Granate ändert das.

Clara Garcia (Mitte) ist die Anfürerin von La Libertad und eine zentrale Figur der Geschichte.

Das bekommt auch Protagonist Dani Rojas am eigenen Leib zu spüren. Der wahlweise männliche oder weibliche Held wider Willen ist zunächst eigentlich nur ein Bürger Yaras, der dem brutalen Regime entkommen will. Die Flucht nach Amerika geht aber natürlich gründlich in die Hose und so landet Dani in den Armen von Clara Garcia und der Guerilla-Bewegung La Libertad.

Deren unerbittlichem Kampf gegen das Regime von Diktator Anton Castillo kann sich der Protagonist nicht lange entziehen. Die sich entspinnende Handlung ist für Far-Cry-Verhältnisse sehr ordentlich und teilweise sogar recht düster. Man lernt viele interessante Charaktere kennen, einige davon schließt man sogar ins Herz, aber der Guerilla-Kampf ist erbarmungslos und Verluste unvermeidlich. Im Mittelteil des Spiels leidet die Story unter dem üblichen Open-World-Problem, dass es zu Hängern und Längen in der Erzählung kommt. Yara ist in drei große Gebiete unterteilt, in den jeweils andere Gruppierungen mit ihren eigenen Mitteln gegen das Regime kämpfen. Danis Aufgabe ist, all diese Widerstandskämpfer unter dem Banner von La Libertad zu vereinen.

Die Rolle des Protagonisten ist dabei deutlich besser als in den früheren Spielen in das Geschehen integriert. Dani ist kein stummer Zuschauer mehr, sondern nimmt aktiv an der Handlung teil. Dazu verlässt man in Zwischensequenzen nun auch die First-Person-Ansicht und kann das Geschehen samt Dani von außen beobachten. So schafft es Far Cry 6 hervorragend, die Gefühlswelt des Protagonisten deutlich darzustellen. Das ist besonders vor dem Hintergrund wichtig, dass es der Story gelingt, nicht nur ein simples Schwarz und Weiß, Diktator gegen Widerstand zu zeichnen. Das wird gut durch die verschiedenen Guerillagruppen deutlich. Die Legenden von 67 sind zum Beispiel ein Haufen alter Rebellen, die vor Jahrzehnten eine Revolution gegen Anton Castillos Vater geführt haben. Diesen konnten sie zwar stürzen, aber schließlich führte das korrupte und kaputte System dazu, dass Jahre später das Land erneut in die Hände der Castillos gefallen ist. Mit solchen Erfahrungen blickt man ganz anders auf den aktuellen Widerstand als zum Beispiel die junge Rebellengruppe La Moral.

So zeigt sich im Verlauf der Handlung auch, dass die meisten der Guerillas keine so rechte Antwort auf die berechtigte Frage von Diktator Castillo haben, was denn nach ihm kommen solle. Nun gewinnt die Handlung sicher keinen Innovationspreis, es ist aber erfreulich, dass die Story mehr Tiefgang zu bieten hat, als man es von der Reihe eigentlich gewohnt ist. Nur das Ende fällt dann leider etwas unbefriedigend aus.

Welt voller Möglichkeiten

Insgesamt nimmt die Geschichte im Spiel eine höhere Stellung ein, was unter anderem auch an der Umsetzung der offenen Spielwelt liegt. Die Entwickler scheinen sehr viel Wert darauf gelegt zu haben, dass man sich nicht unnütz in den vielfältigen



Protagonist Dani Rojas ist nicht mehr nur ein stummer Beobachter, wie seine Vorgänger, sondern nimmt aktiv an der Handlung teil.

An der Werkbank verwandeln wir gefundene Ressourcen in nützliche Upgrades und Mods für unsere Waffen.

Die in schwarz gekleideten Special Forces des Regimes sind nicht ganz so einfach zu besiegen wie die regulären weißen Truppen des Diktators. Zwei so direkt vor der Nase zu haben, ist eigentlich keine gute Idee.

Gebieten von Yara verliert, wenn man das nicht möchte. Anders als bisher gewohnt ist die Karte von Anfang an komplett aufgedeckt. Das lästige Erklimmen von Türmen entfällt also. Nun wird man auf der völlig sichtbaren Karte aber nicht von Icons erschlagen, wie man es eigentlich aus vielen Ubisoft-Spielen gewohnt ist. Stattdessen sind nur wenige Orte wie das eigene Hauptquartier und die nächsten Missionsziele eingezeichnet.

Andere Markierungen für Militärbasen, Checkpoints, Kisten, Nebenquests, Schatzsuchen und diverse andere Nebenbeschäftigungen werden erst durch eigene Entdeckung eingetragen. Alternativ lassen sich Hinweise in der Spielwelt in Form von Plakaten, Notizen oder Informanten finden, die nach und nach interessante Objekte auf der Karte freischalten. Wer seine Karte also nicht überfrachten will, kann darauf verzichten, diese Hinweise einzusammeln. Dadurch agiert man deutlich organischer innerhalb der Spielwelt und ist nicht nur dabei, ein Kartensymbol nach dem anderen abzuklappern.

Natürlich gibt es trotzdem jede Menge Nebenbeschäftigungen. Angel- und Jagdgebiete laden zum Freizeitsport ein, Stützpunkte der yaranischen Armee wollen erobert, Schätze gefunden und Rennen gewonnen werden. Das meiste davon ist jedoch optional und wird einem wie erwähnt vom Spiel nicht auf die Nase gebunden. Dass der Spieler sich auf seine Geschichte konzentrieren soll, wird auch durch das Fehlen jeglicher Form von Komplettierungsstatistik deutlich. Keine Anzeige, wie viel Prozent des Spiels abgeschlossen wurde, keine Statistik über die Zahl der erledigten Nebenaufgaben. Als wollten die Entwickler sagen: Geht einfach raus und habt Spaß.

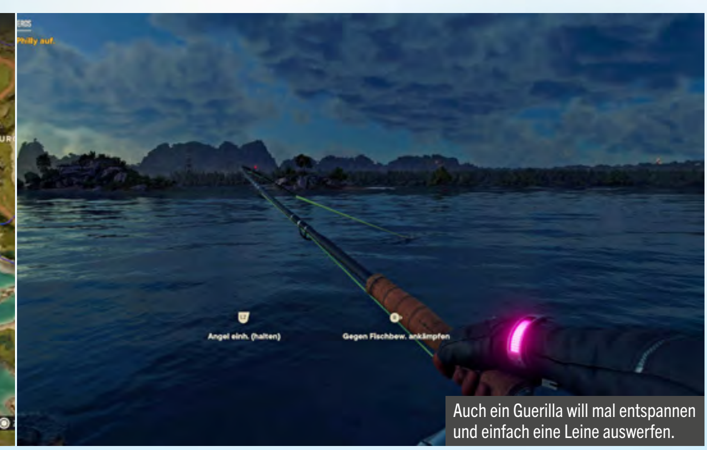
Chaos liegt in unserer Hand

Die Welt von Yara selbst ist den Entwicklern wieder einmal hervorragend gelungen. Beim Bau einer stimmigen Spielwelt macht Ubisoft so schnell keiner etwas vor. Die Hauptinsel von Yara ist riesig und hat trotz des bekannten karibischen Settings einiges an Abwechslung zu bieten. Der Westen der Insel ist landwirtschaftlich mit gewaltigen Tabakplantagen geprägt. Im Zentrum dominieren Mangrovensümpfe an der Küste sowie zerklüftete Canyons im Landesinneren. Im Südosten erstrecken sich hohe Berge bedeckt mit tropischem Regenwald und Schwerindustrie entlang der Küsten. Mit der Hauptstadt Esperanza im Norden verfügt das Spiel erstmals in der Seriengeschichte auch über eine richtig große Metropole.

Die Landschaften sind dabei schick anzuschauen und besonders bei schönen Lichtstimmungen wie Sonnenuntergängen oder schummrigem Nebelwetter kommt Atmosphäre auf. Die optische Darstellung bietet allerdings auch nichts, was man nicht schon mal gesehen hat. Im Vergleich zu den beiden Vorgängern wurde die Dunia-Engine kaum merklich weiterentwickelt. Für Next-Gen muss da im Nachfolger ein deutlicherer Schritt nach vorne gemacht werden.



Auf der Karte wird man nicht mit Symbolen erschlagen, wie man das sonst von Ubisoft gewohnt ist.



Auch ein Guerilla will mal entspannen und einfach eine Leine auswerfen.



Im Kampf um die Hochburgen des Regimes geht es hoch her. Hier stürmen wir eine Festung voller Soldaten.

Gut ist auf jeden Fall, dass sich die Entwickler vom absolut übertriebenen Chaosfaktor der Vorgänger verabschiedet haben. In Far Cry 5 und New Dawn konnte man meist keine fünf Meter gehen, ohne in irgendein Scharmützel mit Gegnern oder der aggressiven Tierwelt verstrickt zu werden. Meist kamen gleich mehrere Dinge zusammen. Das wurde glücklicherweise drastisch reduziert.

Teilweise hat man es auch selbst in der Hand, wie chaotisch die Spielwelt für einen selbst wird. Stecken wir zum Beispiel unsere Waffen weg, können wir uns relativ frei bewegen. Wenn wir nicht gerade eine Sperrzone betreten, lassen uns Soldaten in der Regel in Ruhe. Nur wenn wir uns zu lange in ihrer Nähe aufhalten, schöpfen die Gegner allmählich Verdacht. Zudem verfügt Dani über eine Art Fahndungslevel. Je mehr Gefechte wir uns in kurzer Zeit mit Soldaten liefern, umso stärker ist uns das Regime auf den Fersen. Auf der höchsten Stufe sind Spezialeinheiten hinter uns her, da hilft auch kein Wegstecken der Waffen mehr. In dem Fall ist es am besten, in der Wildnis zu verschwinden und einige Zeit unterzutauchen. Wie ein richtiger Guerilla eben.

Ego-Shooter Pur

Als solcher ist es natürlich unser Tagwerk, gegen die Soldaten des Regimes zu kämpfen. Far Cry 6 ist wieder ein Ego-Shooter durch und durch. Aus einer breiten Palette an Schusswaffen wie Pistolen, Gewehre, Schrotflinten, Scharfschützengewehren und sogar Bögen wählen wir bis zu drei Hauptwaffen und eine Handfeuerwaffe aus, die wir jederzeit bei uns tragen. Theoretisch haben wir aber unsere gesamte Waffensammlung dabei, da sich die Ausrüstung jederzeit im Spielmenü anpassen lässt. Der Spielspaß beim Ballern steht klar im Vordergrund. Die Entwickler legen dem Spieler so wenig Steine wie möglich in den Weg.

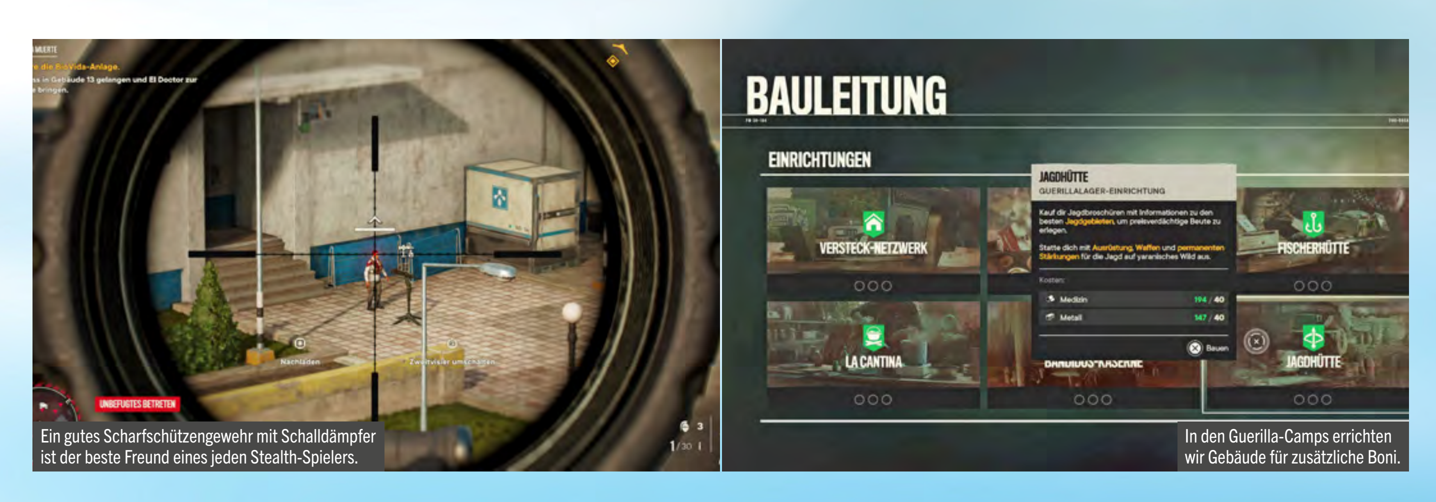
So hat man sich zum Beispiel auch von allen Formen irgendwelcher RPG-Systeme, die man in den Vorgängern ausprobiert hat, verabschiedet. Keine Skilltrees oder Perklisten, keine Waffen, die man umständlich aufleveln muss, oder andere Experimente. Eine gute Entscheidung, denn im Grunde hat dieser Ballast die Spiele selten wirklich weiter gebracht. Lediglich die Beschaffung neuer Schießprügel, die man vor allem in den in der Spielwelt verteilten Kisten erbeutet, könnte man noch als leichtes RPG-Element bezeichnen. Aber selbst, wenn man noch nicht das beste Waffenmaterial zur Hand hat, geht der Kampf wunderbar eingängig von der Hand. Das Gunplay ist hervorragend und erlaubt verschiedene Spielstile.

Neben der Rambo-Methode ist so auch wieder das völlig lautlose Vorgehen ein gangbarer Weg. Dazu spähen wir mit unserem Handy die Umgebung aus und markieren Feinde sowie wichtige Objekte. Schleichen wir uns von hinten an einen Gegner an, wird er lautlos per Machetenangriff ausgeschaltet. Aus der Ferne nutzen wir zum Beispiel den Bogen oder ein mit Schalldämpfer ausgerüstetes Scharfschützengewehr. Wir müssen jedoch aufpassen, dass Soldaten die Leichen ihrer Kameraden nicht entdecken. Sonst wird eine Suche nach dem Übeltäter und im schlimmsten Fall sogar der Alarm ausgelöst.

Selbst ist der Guerilla

Wenn es gelingt, eine Militärbasis ungesehen einzunehmen, verschafft uns das nicht nur eine enorme Befriedigung, es winken dafür sogar ein paar Bonus-Ressourcen. Materialien wie Metall, Benzin, Elektroteile, Plastik und einiges mehr lassen sich auch sonst überall in der Spielwelt aufsammeln. Gebraucht werden sie für die Upgrade-Systeme des Spiels. So lassen sich an einer Werkbank alle möglichen Waffen mit neuen Bauteilen wie Visieren, Mündungsaufsätzen und speziellen Mods für unterschiedliche Funktionen ausstatten. Das System ist recht einfach und übersichtlich gehalten. So müssen wir uns zum Beispiel nicht erst umständlich auf die Suche nach Bauplänen oder ähnlichem machen. Wir müssen nur die Rohstoffe beschaffen, dann stehen uns auch alle Optionen zur Verfügung.

Neben den Waffen können wir auch spezielle Fahrzeuge mit Hilfe unserer Rohstoffe mit spannenden Extras ausstatten. Neben den überall in der Spielwelt vorhanden Vehikeln kann Dani im Spielverlauf vier eigene Autos sammeln, die wir mit Defensiv- und Offensivwaffen sowie einigem Dekomaterial ausstatten. Diese Fahrzeuge lassen sich dann überall in der Spielwelt herbeirufen. Besonders günstig, wenn gerade weit und breit kein anderer fahrbarer Untersatz zu finden ist. Als mehr als eine nette Spielerei haben wir die tunebaren Karren aber nicht empfunden. Auch weil das Spiel sonst ein unglaublich vielseitiges Angebot an Fahrzeugen zu Land, Wasser und Luft bereithält, die man gerne alle ausprobieren möchte.



Ein gutes Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer ist der beste Freund eines jeden Stealth-Spielers.

In den Guerilla-Camps errichten wir Gebäude für zusätzliche Boni.



Unserem Amigo können wir einen Aktionsbefehl erteilen. Bei Guapo bedeutet dies, Friss!

Deutlich sinnvoller erscheint da schon der Ausbau der Guerilla-Lager. Es gibt im Spiel drei große Camps, die jeweils den unterschiedlichen Widerstandsgruppen in den einzelnen Regionen von Yara gehören. Hier können wir jeweils zwei – also insgesamt sechs – verschiedene Gebäude errichten. So bauen wir eine Cantina, um dort erjagtes Fleisch gegen Nahrung mit hilfreichen Buffs einzutauschen. Wenn wir ein Versteck-Netzwerk aufbauen, schalten wir unter anderem Zugriff auf Beobachtungsposten in der Nähe großer Militärlager frei. Dort können wir dann über einen Laptop Aufklärungsdaten über die betreffende Basis abrufen. Diese Gebäude lassen sich jeweils in drei Stufen aufwerten, was eine ganze Menge an Rohstoffen kostet. Fleißiges Sammeln lohnt sich also. Denn mit dem Ausbau der Camps machen wir unser Leben als Guerilla Stück für Stück etwas leichter.

Supremos und Amigos

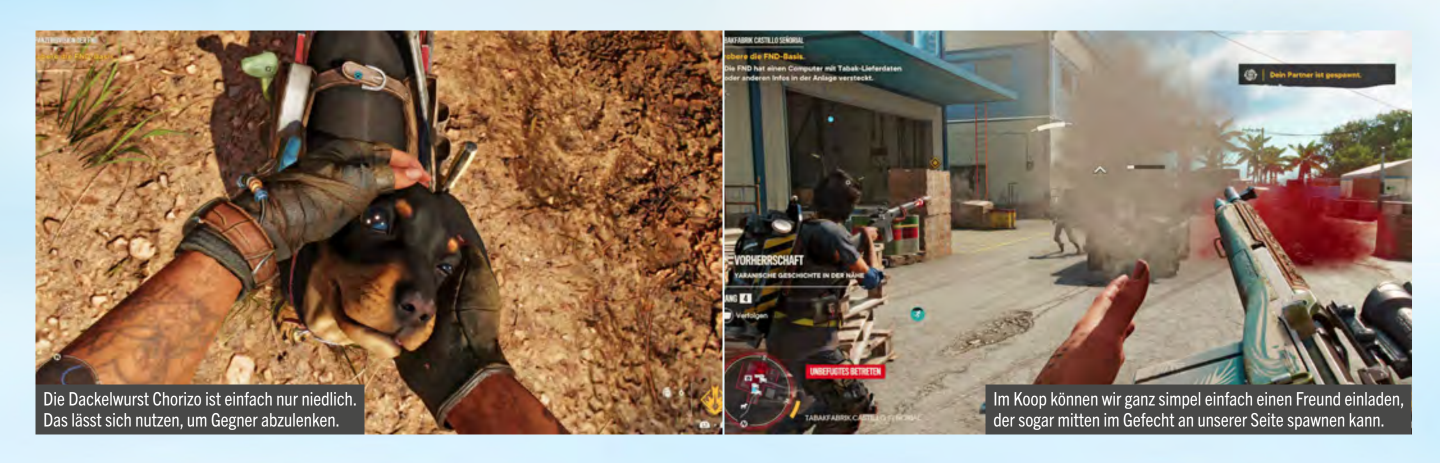
Dani findet in Kisten in der Spielwelt übrigens nicht nur Waffen, sondern auch diverse Kleidungsstücke. Diese haben zwar jeweils eine spezielle Fähigkeit, wie die Reduzierung von Schaden oder ähnlichem, aber kein komplexes RPG-Werte-System. In erster Linie entscheidet man sich daher vor allem für das optisch ansprechendste Kleidungsstück.

Eine besondere Rolle in der Ausstattung unseres Guerillas nimmt der sogenannte Supremo ein. Dabei handelt es sich um einen abenteuerlich zusammengeklöppelten Kampfrucksack mit speziellen Funktionen. Das erste Exemplar, das wir im Spielverlauf erhalten, ist im Grunde wie eine tragbare Stalin-Orgel und verschießt eine Salve von Raketengeschossen. Im Verlaufe des Spiels lassen sich noch weitere Modelle mit EMP-Funktion, Giftgas-Sprüher oder Heil-Fähigkeiten freischalten. Eine spannende Aufwertung des eigenen Kampfarsenals, die, im richtigen Moment eingesetzt, das Blatt wenden kann. Durch eine recht hohe Abklingzeit wird der Supremo aber glücklicherweise nie zu mächtig.

Ebenfalls nicht mächtig, aber doch ziemlich hilfreich können die sogenannten Amigos sein. Dabei handelt es sich um tierische Begleiter, die uns auf unterschiedliche Weise unterstützen. So freunden wir uns schon sehr früh im Spiel mit dem patriotischen Krokodil Guapo an, der Soldaten des Diktators zum Fressen gern hat. Der kleine Dackel im Rollstuhl Chorizo besticht dagegen mit seiner Niedlichkeit, die er nutzt, um Feinde abzulenken. Kampfhahn Chicharron ist dagegen nur darauf aus, so viel Chaos wie irgend möglich zu stiften. Es gibt noch zwei weitere Amigos, aber die lassen wir euch aus Spoilergründen selbst entdecken.

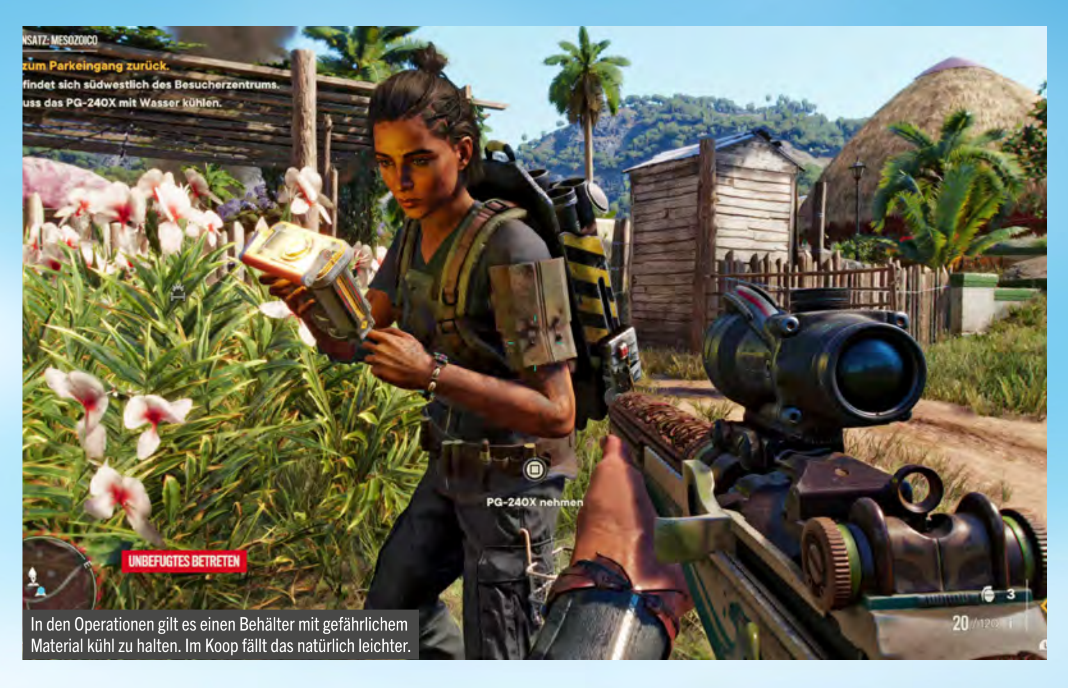
Zwei Dani sind besser als einer

Wie seit Far Cry 4 üblich, lässt sich auch der Kampf um Yara wieder im Zwei-Spieler-Koop erleben. Crossplay ist dabei leider nicht möglich, aber immerhin Cross-Gen. Es kann also ein Spieler auf der PS5 und der andere auf der PS4 unterwegs sein. Es ist dabei auch kein Problem, wenn sich zwei Spieler mit unterschiedlichem Spielfortschritt zusammenschließen. Das Spiel befindet sich stets in dem Zustand, das dem Fortschritt des Host-Spielers entspricht. Etwas irritierend ist dann lediglich, dass zwei Dani Rojas in der Spielwelt rumrennen. Neben der eigentlichen Kampagne und der offenen Spielwelt sind für Koop-Spieler auch die Sondereinsätze von Interesse. Diese speziellen Missionen auf separaten Karten können zwar auch allein gespielt werden, sind durch verschiedene Schwierigkeitsstufen aber vor allem auf die Zusammen-



Die Dackelwurst Chorizo ist einfach nur niedlich. Das lässt sich nutzen, um Gegner abzulenken.

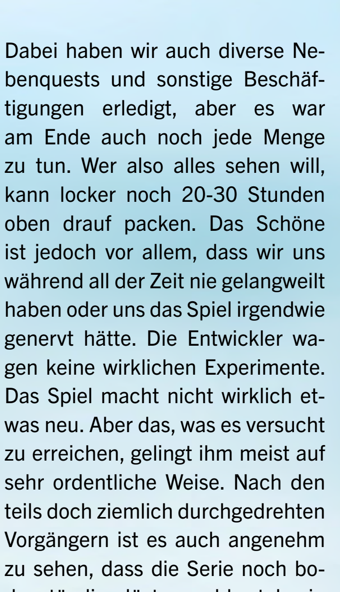
Im Koop können wir ganz simpel einfach einen Freund einladen, der sogar mitten im Gefecht an unserer Seite spawnen kann.



In den Operationen gilt es einen Behälter mit gefährlichem Material kühl zu halten. Im Koop fällt das natürlich leichter.

arbeit von zwei Spielern ausgelegt. Hierbei verdienen beide Spieler eine zusätzliche Währung, die auf dem Schwarzmarkt gegen Waffen, Dekoitems und Ressourcen eingetauscht werden kann.

Wenn es um zusätzliche Währungen geht, kommen wir auch nicht drum herum, ein paar Worte über den natürlich wieder vorhandenen Ingame-Shop zu sprechen. Hier kommen sogenannte Far-Cry-Credits zum Einsatz. Wie sich diese in echtes Geld umrechnen, konnten wir leider noch nicht überprüfen, da dieser Bereich des Stores zum Testzeitpunkt noch nicht freigeschaltet war. Verkauft werden im Shop verschiedene Kostüm-Pakete, Outfits für Amigos, einzigartige Fahrzeuge und sogar Waffen. Auch Hilfsmittel wie Karteninformationen über alle



Sammelgegenstände und Sprühdosenpakete werden angeboten. Letzte werden für die individuelle Gestaltung von Waffen und Ausrüstung benötigt. Im Grunde kann der Shop getrost ignoriert werden, wenn man nicht gerade auf ein ganz besonderes kosmetisches Item scharf ist. Dass auch vereinzelt Waffen von hoher Qualität verkauft werden, hinterlässt zumindest ein Geschmäckle, fällt bei einem Singleplayer-Spiel aber nicht wirklich ins Gewicht. Zumal es im Spiel mehr als genug Alternativen zu finden gibt.

Zum Abschluss bleibt festzuhalten, dass Far Cry 6 ein vollgepacktes Paket spannender Action, mit einer interessanten Geschichte und einer fantastischen Spielwelt bietet. Wir haben rund 60 Stunden bis zu den Endcredits gebraucht. Dabei haben wir auch diverse Nebenquests und sonstige Beschäftigungen erledigt, aber es war am Ende auch noch jede Menge zu tun. Wer also alles sehen will, kann locker noch 20-30 Stunden oben drauf packen. Das Schöne ist jedoch vor allem, dass wir uns während all der Zeit nie gelangweilt haben oder uns das Spiel irgendwie genervt hätte. Die Entwickler wagen keine wirklichen Experimente. Das Spiel macht nicht wirklich etwas neu. Aber das, was es versucht zu erreichen, gelingt ihm meist auf sehr ordentliche Weise. Nach den teils doch ziemlich durchgedrehten Vorgängern ist es auch angenehm zu sehen, dass die Serie noch bodenständig, düster und brutal sein kann, ohne dabei völlig in Wahnsinn und Chaos zu verfallen. ❑


Bugs, wie dieses unfreiwillige Abhängen von Guapo, gab es erfreulicherweise nur sehr selten.



MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

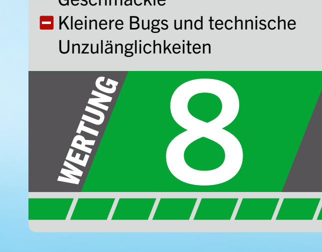


„Ich bin wieder mit Far Cry versöhnt."

Nachdem mich Far Cry 5 mit seiner dämlichen Story beinahe schon in meiner Intelligenz beleidigt hatte und New Dawn an noch mehr Stellen krankte, ging ich zunächst mit einer gewissen Skepsis an den neuen Teil heran. Es gab in meinen Augen Einiges gutzumachen. Was soll ich sagen, Far Cry 6 hat eindrucksvoll abgeliefert. Das Spiel gefällt mir in vielen Aspekten deutlich besser als die Vorgänger. Die Story und ihre Charaktere sind interessant. Es wird mal nicht so hemmungslos in die Kiste des Wahnsinns gegriffen. Gerade Antagonist Anton Castillo macht für mich deutlich mehr her als Joseph Seed, die Zwillinge und Pagan Min zusammen. Das mag auch an der exzellenten Performance von Giancarlo Esposito liegen. Beim Gameplay gefällt mir, dass Ubisoft ihre üblichen Open-World-Elemente dezenter gestaltet haben. Der ganze Kram auf der Karte ist nach wie vor da, aber er wird einem nicht mehr mit dem Vorschlaghammer präsentiert. So hatte ich während meiner knapp 60 Stunden im Test nie das Gefühl, für längere Zeit das große Ziel aus den Augen zu verlieren. Vorteil davon ist auch, dass ich jetzt nach den Credits noch immer jede Menge zu entdecken habe und ich sicher noch die eine oder andere Stunde auf Yara verbringen werde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Riesige, hübsch gestaltete Spielwelt
- ➕ Open-World mit viel zu entdecken
- ➕ Actionreiche Schießereien mit gutem Gunplay
- ➕ Stealth als ausgereifte Alternative
- ➕ Große Auswahl an Waffen und Fahrzeugen
- ➕ Markanter und gut geschriebener Antagonist
- ➕ Story mit spannenden Höhepunkten
- ➕ Düstere und brutale Erzählung ohne klare Schwarz-Weiß-Zeichnung
- ➕ Protagonist ein aktiver Teil der Handlung
- ➕ Spaßige Nebenaufgaben wie Schatzsuchen
- ➕ Kein ausuferndes Chaos mehr
- ➕ Amigos als treue Begleiter
- ➕ Umfangreiche Anpassungsoptionen für HUD und Barrierefreiheit
- ➕ Enormer Umfang (50-80h)
- ➕ 2-Spieler-Koop
- ➖ Nichts bahnbrechend Neues
- ➖ Ende der Story etwas antiklimaktisch
- ➖ Grafisch kaum Verbesserungen
- ➖ Gegner-KI stellt sich manchmal recht dumm an
- ➖ Echtgeld-Ingame-Shop mit Geschmäckle
- ➖ Kleinere Bugs und technische Unzulänglichkeiten



Jeden Morgen der gleiche trostlose Ausblick: So lautet das vermeintliche Schicksal von Deathloop-Protagonist Colt, der in einer Zeitschleife gefangen ist.

Ich sollte nicht so viel saufen. (stöhnt) Okay. Wie bin ich hierher gekommen?

Deathloop

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 14. September 2021
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

Die französischen Entwickler der Arkane Studios sind seit fast 20 Jahren im Geschäft und haben bereits mehrere Geheimtipps abgeliefert. Ihr jüngstes Werk Deathloop versucht, zahlreiche Konzeptideen von gänzlich unterschiedlichen Spielen zu vereinen. Ob das funktioniert, zeigt der Test! **Von:** Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maik Koch

Ein Attentäter hat es wahrlich schwer: Er ist ständig auf der Hut, um nicht entdeckt zu werden. Er muss seine Opfer mit viel Geduld beobachten und genau im richtigen Moment zuschlagen. Und danach bleibt ihm nur die schnelle Flucht, bei der er möglichst keine Spuren hinterlassen darf. Anders ausgedrückt: Die Gefahr, erwischt zu werden, ist groß – und bereits ein kleiner Fehler kann alles zunichte machen.

Der raubeinige Colt hingegen hat ganz andere Probleme: Er wacht nahezu ohne Erinnerung am Strand einer Insel namens Blackreef auf. Ohne zu wissen, wie er dort hingekommen ist, durchstöbert er den nächstbesten Bunker nach irgendwelchen Anhaltspunkten. Just darauf ertönt per Funk die Stimme von Julianna, die Colt zu kennen scheint. Sie warnt ihn davor, den sogenannten Loop zu durchbrechen und droht ihn gar umzubringen, falls er es doch versuche. Oder besser gesagt: Sie aalt sich regelrecht in ihrer Vorfreude, Colt zu töten – und hat dies anscheinend schon mehrfach getan …

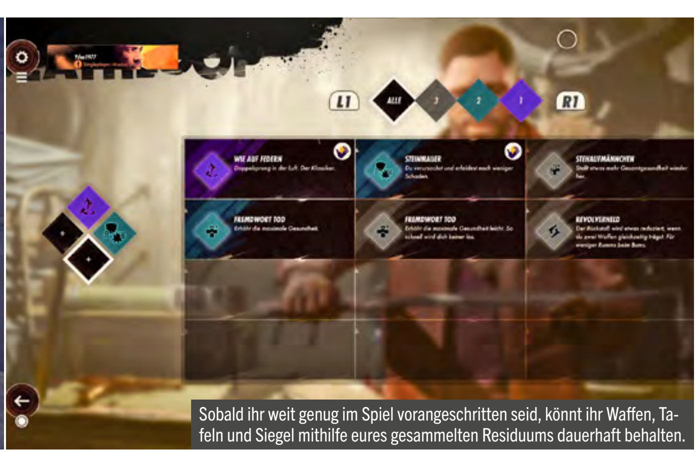
Ein Tag ohne Ende

Der ominöse Loop, der sich über die gesamte Insel erstreckt, ist nichts anderes als eine Zeitschleife. Sprich: Am Ende eines jeden Tags dreht sich die Uhr um 24 Stunden zurück, und alles beginnt wieder von vorne. Warum dies so ist, erfahrt ihr erst im Laufe der Geschichte von Deathloop und wird hier natürlich nicht von uns gespoilert. Ihr solltet allerdings keine oscarreife Story erwarten. Dazu sind sämtliche Erklärungen sowie Plot-Twists zu mysteriös und zu sehr auf cool getrimmt, anstatt wirklich logisch zu sein.

Ungeachtet dessen können wir euch eure eigentliche Aufga-



Diese beiden Schurken ahnen nicht, dass ihr sie beobachtet und der Übersicht wegen markiert.



Sobald ihr weit genug im Spiel vorangeschritten seid, könnt ihr Waffen, Tafeln und Siegel mithilfe eures gesammelten Residuums dauerhaft behalten.



Das Allzwecktool Hackamajig ist eines der ersten Spielzeuge, die ihr in Deathloop erhaltet.

be verraten, die euch bevorsteht: Auf der Insel halten sich neben zahlreichen Söldnern acht sogenannte Visionäre auf, die es zu eliminieren gilt und zu denen auch Julianna gehört. Ihr müsst sie zum Durchbrechen des Loops innerhalb eines Tages liquidieren, weshalb ihr erst einmal fleißig Hinweise über ihren jeweiligen Aufenthaltsort sammelt. Auch könnt ihr mithilfe von geskripteten Ereignissen dafür sorgen, dass sich zwei oder gar mehr Visionäre zur gleichen Zeit am gleichen Ort aufhalten – und ihr so entsprechend mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen könntet.

Obwohl am Ende eines Loops der Tag erneut beginnt, müsst ihr niemals komplett von vorne anfangen. Zum einen helfen bestimmte Informationen, die ihr bereits gesammelt habt, eure nächsten Durchgänge zu beschleunigen. Ein simples Beispiel hierfür ist die Codenummer zum Öffnen eines Tresors, die ihr logischerweise nur einmal finden müsst.

Zum anderen ergattert ihr im Rahmen eurer Nachforschungen eine ganz besondere Fähigkeit, mit der ihr das sogenannte Residuum nutzen dürft. Dabei handelt es sich um eine Energie, die ihr aus leuchtenden Objekten herauszieht und in andere transferieren könnt – allen voran in eure Waffen. So könnt ihr sie dauerhaft besitzen und auf Wunsch zu Beginn eines neuen Loops ausrüsten.

Ein Attentäter mit ungewöhnlichen Talenten

Abseits der Waffen besteht euer Equipment aus Tafeln, die ihr nach einem Sieg über einen Visionär erbeutet. Sie können euch beispielsweise kurzfristig unsichtbar machen oder Gegner von Weitem durch die Luft schleudern lassen.

Neue Waffen stöbert ihr hingegen eher nebenbei auf, vornehmlich beim Erkunden eines Gebäudes oder nach einem Kampf gegen gewöhnliche Feinde. Hinzu kommen noch die Siegel, mit denen ihr entweder eure Waffen verbessert – beispielsweise mit einer besseren Durchschlagskraft oder einer schnelleren Nachladezeit – oder Colt höchstpersönlich aufmotzt, sodass er mehr Treffer einsteckt oder doppelt springen kann.

Ein weiteres wichtiges Spielelement ist der Hackamajig, den ihr bereits im Startbunker erhaltet. Das Tool dient unter anderem zum Öffnen elektronisch verschlossener Türen oder zum Umpolen eines Geschützes, damit es eure Gegner anstatt euch angreift.

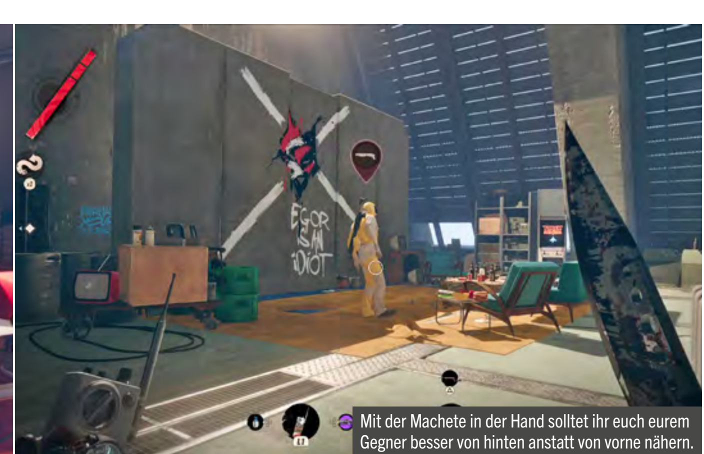
„Gut gemeint" heißt nicht automatisch „gut gemacht".

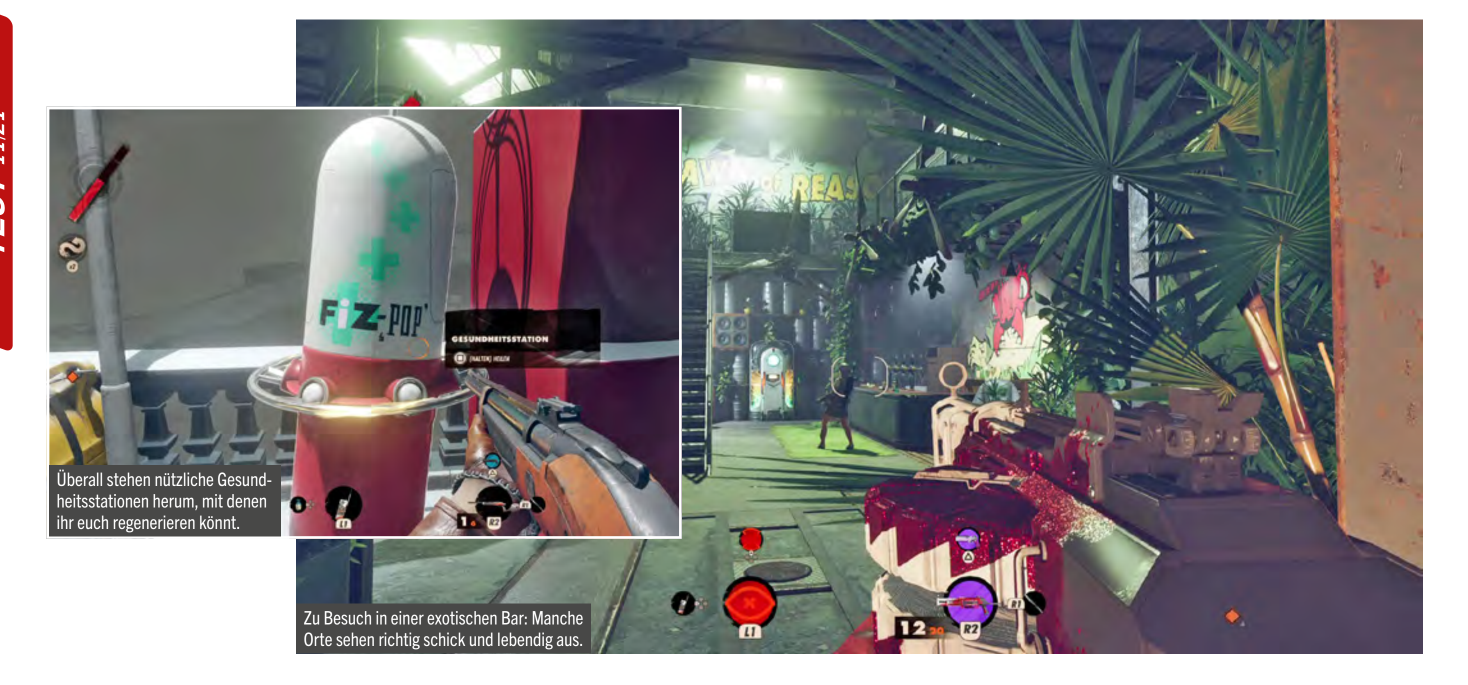
All das hört sich nun nach einer gewitzten Mischung aus drei sehr unterschiedlichen Spielen an: Die Loop-Idee erinnert an das Indie-Adventure Outer Wilds, eure Rolle des Assassinen inklusive des Sammelns von Hinweisen, wie ihr eure Ziele am besten erwischen könnt, ist sichtlich eine Anlehnung an Hitman und das Konzept rund um Waffen sowie Tafeln haben sich die Arkane Studios von Roguelite-Titeln wie Hades geliehen.

Leider haben es die Macher jedoch versäumt, aus dieser einmaligen Mischung etwas wirklich Eigenständiges zu kreieren. Die gute Nachricht: In Deathloop wimmelt es nur so vor intelligenten Rätseln und Geheimnissen, die richtig viel Spaß machen. Die schlechte Nachricht: Ansonsten hatten die Franzosen offenbar etwas Angst, sich von traditionellen Genre-Konventionen zu lösen. Deathloop fühlt sich nämlich selten wie eines der eben genannten Spiele an und erinnert über weite Strecken an einen gewöhnlichen Ego-Shooter mit einer ordentlichen Portion Adventure-Elementen.



Immer wieder erscheinen Wörter und Halbsätze vor euren Augen, die euch mal nützliche Tipps geben und mal gezielt in die Irre führen.


Mit der Machete in der Hand solltet ihr euch eurem Gegner besser von hinten anstatt von vorne nähern.



Überall stehen nützliche Gesundheitsstationen herum, mit denen ihr euch regenerieren könnt.

Zu Besuch in einer exotischen Bar: Manche Orte sehen richtig schick und lebendig aus.

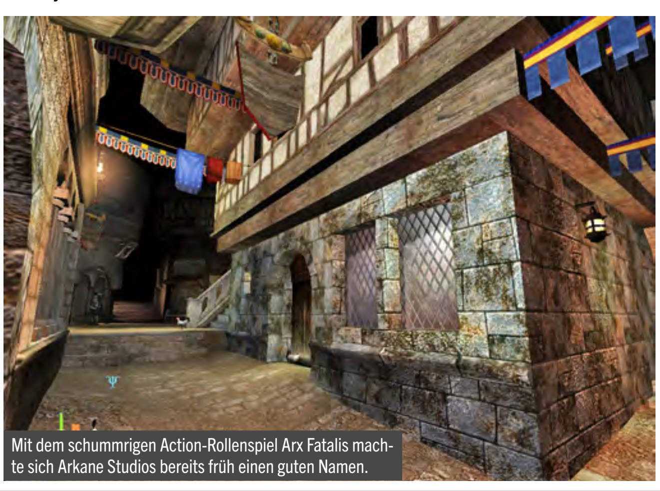
Einer der wesentlichen Gründe hierfür ist der Ablauf eines Loops, der nämlich nicht wie in Hitman oder Outer Wilds in Echtzeit abläuft. Stattdessen ist das Spiel in vier Tageszeiten eingeteilt, in denen ihr jeweils immer nur eines der insgesamt vier Gebiete besuchen dürft. Dort bleibt die Uhr praktisch wie eingefroren, während ihr spezielle Ereignisse durch altbackene Trigger auslöst.

Die Gebiete sind zugegebenermaßen gut designt und optisch ansprechend. Es gibt einige Unterschiede zwischen den verschiedenen Tageszeiten, weshalb sich ein mehrfaches Durchkämmen lohnt – allerdings nur in den ersten Spielstunden. Denn nach einer Weile wird es zunehmend anstrengender, ständig zwischen den immer gleichen Orten zu reisen.

Als Nächstes hat sich Arkane Studios die Reprise-Spielmechanik ausgedacht, dank der Colt zweimal innerhalb eines Gebietes sterben darf, ohne gleich einen komplett neuen Loop auszulösen.

VON FAN-PROJEKTEN ZUM TRIPLE-A-ENTWICKLER

Die Entwickler von Arkane Studios hatten von Beginn an große Ziele im Blick, als sie 1999 ihr Studio im französischen Lyon gründeten. Man wollte das großartige Ultima Underworld fortsetzen, bekam jedoch leider nicht die Erlaubnis von Rechteinhaber Electronic Arts. Anstatt einfach aufzugeben, benannte Arkane Studios das Projekt um und veröffentlichte 2002 mit Arx Fatalis ihren ersten, beachtenswerten Geheimtipp.
Seither nahmen sich die Franzosen in der Regel viel Zeit und kreuzten fleißig klassische Ego-Shooter-Action mit einer ordentlichen Portion Rollenspiel (siehe Dark Messiah of Might and Magic) oder Adventure (die Dishonored-Serie). Zwischendurch wirkten sie an großen Titeln anderer Studios mit, darunter Bioshock 2, Call of Duty: World at War und Wolfenstein 2: The New Colossus.


Mit dem schummrigen Action-Rollenspiel Arx Fatalis machte sich Arkane Studios bereits früh einen guten Namen.

Auch dies fühlt sich in Anbetracht des ambitionierten Konzepts befremdlich an und zieht allen voran dem Nervenkitzel der Roguelite-Anleihen komplett den Boden unter den Füßen weg.

Ein weiteres Problem ist die letztlich viel zu lineare Struktur, die weder mit Outer Wilds noch mit Hitman mithalten kann. Arkane Studios hat sich nämlich einen viel zu starren Plan ausgedacht, von dem der Spieler möglichst nicht abweichen soll. Zwar dürft ihr verschiedene Aufgaben in einer unterschiedlichen Reihenfolge absolvieren. Aber von den unzähligen Lösungsoptionen, die Konkurrent Hitman seit Jahren anbietet, ist Deathloop meilenweit entfernt. Und wenn ihr dann doch mal auf eine Alternative kommt, dann fühlt es sich nach einem Versehen oder gar nach Cheaten an.

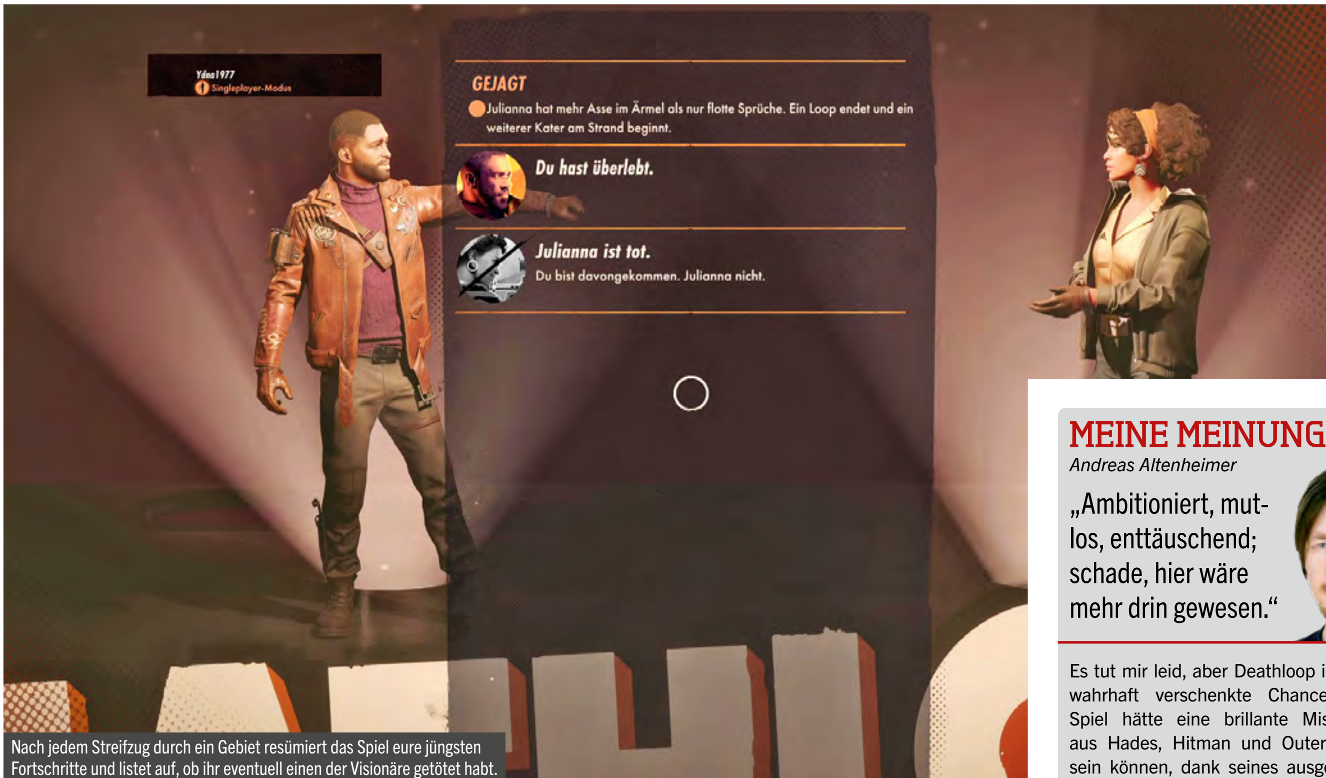
Ein schönes Beispiel hierfür ist der ClassPass, den ihr zum Betreten der Villa von Visionär Frank benötigt und der gleichzeitig das Nutzen der Tafeln sowie der Reprise-Option untersagt: Arkane Studios hat sich hierfür eine wirklich schön ausgearbeitete Mission ausgedacht, an deren Ende ihr die Villa auch ohne Pass erkunden dürft. Jedoch hatten wir kaum Freude daran, diesen Weg zu bestreiten. Uns ist schon zuvor ein ziemlich billiger Trick eingefallen, mit dem wir den ClassPass ohne negative Konsequenzen regelrecht aushebeln konnten.

Gegenspieler ohne Hirn

Die größte Schwäche des Spiels ist eindeutig die KI, die Deathloop alles andere als „fertig“ erscheinen lässt. Dabei ist es egal, ob ihr eine Horde einfacher Söldner vor Augen habt oder einen Visionär bekriegt: Ständig bleiben eure Widersacher an Ecken hängen oder versuchen, vor euch wegzulaufen, ohne sich dabei von der Stelle zu bewegen.

Sobald ihr die Äther-Tafel besitzt, mit der ihr euch unsichtbar machen könnt, wird es noch peinlicher: Selbst wenn ihr die Tafel nur wenige Meter vor eurem Gegner aktiviert und danach komplett stillsteht, schauen sie völlig planlos um sich und haben nicht die geringste Ahnung, wo ihr euch befindet. Ihr könnt die Tafel überdies um derart mächtige Fähigkeiten erweitern, dass wir ab einem bestimmten Punkt das vorsichtige Heranschleichen nahezu komplett aufgegeben haben. Stattdessen haben wir uns einfach mitten auf die Straße gestellt, uns unsichtbar gemacht und ganz plump einen Gegner nach dem anderen abgeknallt, ohne uns dabei ernsthaft in Gefahr zu begeben. Und selbst in den wenigen Fällen, in denen diese ungestüme „Taktik“ dann doch schiefging, rettete uns das großzügig ausgelegte Reprise-Feature …

Der Trick funktioniert zugegebenermaßen nicht an den Orten, wo durch das Auslösen eines Alarms stetig neue Gegner erscheinen. Allerdings sind diese Passagen sehr selten und entlarven obendrein eine weitere Unsitte des Spieldesigns: Der Nachschub erscheint buchstäblich aus dem Nichts und an Stellen, wo just zuvor weit und breit keine einzige Seele in Sicht gewesen ist.



Nach jedem Streifzug durch ein Gebiet resümiert das Spiel eure jüngsten Fortschritte und listet auf, ob ihr eventuell einen der Visionäre getötet habt.

Anstrengende Kontrahentin
Fairerweise sei gleich hinterher gesagt, dass die KI nicht den Spaß an den Rätseln verwässert und zumindest keine unfairen Keile vor die Beine des Spielers wirft. Umso mehr nervt eure Kontrahentin Julianna, sobald sie in euer Gebiet eindringen kann und euch jagt. Solch ein Überfall passiert so häufig, dass er meist sogar mehrmals innerhalb eines Loops stattfindet. Es reicht im Übrigen nicht, Julianna ins Jenseits zu befördern: Ihr müsst eine Funkantenne hacken, damit sich die Türen zu den anderen Gebieten wieder öffnen. Erneut wird diese Aufgabe sehr schnell langweilig, weil die Antenne immer an der gleichen Stelle erscheint.

Abschließend sei angemerkt, dass es in Deathloop einen kleinen Online-Modus gibt: Ist er aktiv, dann können ähnlich wie in Dark Souls fremde Spieler die Rolle von Julianna übernehmen und euch überfallen. Inwiefern dieses Konzept tatsächlich funktioniert, ließ sich vor dem offiziellen Erscheinungstermin allerdings nur schwer beurteilen. Wir befürchten jedoch, dass die Überfälle noch anstrengender und nervtötender werden könnten. Im Falle der doofen Computer-KI wisst ihr schließlich, dass sich der Störenfried schnell und problemlos beseitigen lässt.





Dank dem Hackamajig hackt ihr bequem Geschütze richtet sie gegen eure Gegner.


Spätestens mit dem Erhalt der Äther-Tafel könnt ihr euch ganz frech vor eure Widersacher stellen und einen nach dem anderen abschießen.

Ordentliche Präsentation
Ansonsten gibt es in der von uns getesteten Version technisch nicht viel an Deathloop auszusetzen, auch wenn die Grafik nicht mit aktuellen, besonders schönen Titeln mithalten kann. Aber das Setting ist sauber ausgearbeitet und die Spielweltarchitektur neben den Rätseln der größte Motivationsanker, der einen bei der Stange hält.

Ähnliches gilt für die Soundkulisse, die sich bei der Musik schön zurückhält und vornehmlich mit knackigen Effekten glänzt. Die deutsche Sprachausgabe besitzt zwar einen leichten Hörspiel-Charme, ist aber unterm Strich professionell genug und unterstützt ebenso die audiovisuelle Atmosphäre. ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Altenheimer



„Ambitioniert, mutlos, enttäuschend; schade, hier wäre mehr drin gewesen."

Es tut mir leid, aber Deathloop ist eine wahrhaft verschenkte Chance. Das Spiel hätte eine brillante Mischung aus Hades, Hitman und Outer Wilds sein können, dank seines ausgearbeiteten Settings, dem dazu passenden Open-World-Ansatz und einer Prise Roguelite. Doch letzten Endes hat sich Arkane Studios deutlich zu wenig getraut und das Design abseits der guten Rätsel viel zu konventionell gestaltet. Mir steht keine große Spielwiese zur Verfügung, in der ich mich austoben darf, sondern ein gewöhnlicher Ego-Shooter, der mich ständig an die Hand nimmt. Das macht zwar in den besten Momenten durchaus Spaß, wenn ich nämlich neue Orte erkunde und Lösungen zu den tollen Rätseln austüftele. Aber es ist umso frustrierender, sobald ich zum x-ten Male zwischen zwei Orten reise, die Gegner-KI hoffnungslos überfordert ist oder Julianna keine halbe Stunde nach ihrem letzten Tod bereits wieder auf der Matte steht. Weil mir das Spiel unterm Strich mehr Spaß als Ärger bereitet hat, gibt es knapp sieben Punkte. Doch das Potenzial von Deathloop hätte eigentlich das Zeug zu einem Game-of-the-Year-Kandidaten gehabt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes Loop-Konzept
- ➕ Spaßige Rätsel inklusive vieler Geheimnisse
- ➕ Ebenso schöne wie große Spielwelt
- ➕ Gute audiovisuelle Atmosphäre
- ➖ Schwache KI mit katastrophalen Aussetzern
- ➖ Enttäuschend konventionelles Leveldesign
- ➖ Kaum alternative Lösungsmöglichkeiten
- ➖ Zunehmend anstrengendes Backtracking
- ➖ Übertrieben häufige Invasion von Julianna nervt ungemein



Life is Strange: True Colors

Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. September 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Ohne Max Caulfield und Zeitmanipulation, dafür mit der Macht der Empathie! Wie gut der neue Teil der Life-is-Strange-Serie funktioniert, klären wir im Test.

Von: David Benke

Stellt euch vor, ihr könntet euch eine beliebige Superkraft aussuchen. Irgendeine. Keine Eingrenzungen, keine versteckten Hintertürchen. Was würdet ihr wählen: Unsichtbarkeit vielleicht? Fliegen? Oder macht euch doch mehr der Gedanke an, die Zeit anhalten zu können? Bei der schier endlosen Masse an Möglichkeiten ist das sicher keine einfache Entscheidung. Ich würde aber einfach mal ganz frech behaupten, dass die Macht der Empathie wohl eher etwas weiter unten auf der Liste eurer potenziellen Optionen auftauchen würde. Nichtsdestotrotz haben es sich die Entwickler von Deck Nine in den Kopf gesetzt, genau die zum zentralen Element ihres neuesten Spiels zu machen. In Life is Strange: True Colors bekommt ihr die einmalige Chance, in die Gefühls- und Gedankenwelt eurer Mitmenschen einzutauchen. Ihr spielt also als eine Art übernatürlichen Seelenklempner, der die Alltagssorgen und Probleme anderer Leute löst und nebenher auch noch einen mysteriösen Mordfall aufklärt.

Almost Haven, Colorado

All das macht ihr in der Rolle von Alex Chen, einer jungen asiatisch-amerikanischen Frau, die aus Portland ins verschlafene Bergbaustädtchen Haven Springs in Colorado zieht. Am Fuße der Rocky Mountains will sie zusammen mit ihrem Bruder Gabe ein neues Leben anfangen und die Dämonen ihrer Vergangenheit endlich hinter sich lassen. Denn eines wird bereits in den ersten Spielminuten sehr deutlich: Alex schleppt eine Menge seelischen Ballast mit sich rum. Das wird alles zunächst nur recht vage angedeutet. Da ist mal die Rede von einer verkorksten Kindheit, einem cholerisch-alkoholkranken Vater oder harten Zeiten im Kinderheim. Über den Spielverlauf hinweg erfahrt ihr aber immer mehr über Alex und ihre Vergangenheit, sodass einem die Heldin richtig ans Herz wächst.

So kann man dann auch nachvollziehen, warum sie zu Beginn noch recht unsicher und irgendwie ein wenig schrullig rüberkommt. Sie hat's halt nicht so mit Menschen. Da wird dem eigenen Bruder beim ersten Wiedersehen nach acht (!) Jahren auch mal nur verlegen die Hand geschüttelt. Oder Alex flüchtet sich mit ihren Kopfhörern ins Reich der Musik, um unangenehmen Gesprächen aus dem


Haven Springs ist wirklich schön anzuschauen. Auf der Playstation 5 wird sogar Raytracing unterstützt, was für noch bessere Beleuchtung sorgt.



Das Gameplay in True Colors ist recht simpel gehalten: Ihr lauft durch die diversen Kulissen und interagiert mit den dortigen Menschen und Objekten.

Weg zu gehen. „Socially awkward" ist da wohl das beste Wort. Es dauert entsprechend eine gute Weile, bis sie auftaut und sich wirklich heimisch fühlt. Das passt ganz gut, denn in der Zwischenzeit könnt ihr euch schon mal ein wenig mit dem Spielprinzip von True Colors vertraut machen.

Besonders lange sollte das nicht dauern. Wer den Vorgänger kennt, der weiß ohnehin schon, wie der Hase läuft. Neulinge, die mit True Colors übrigens problemlos in die Life-is-Strange-Serie einsteigen können, haben auch schnell den Dreh raus: Spielerisch erwartet euch ein Mix aus Point&Click-Adventure und Walking Simulator. Ihr steuert Alex durch verschiedene Kulissen, interagiert mit Menschen und Objekten in der Umgebung und löst simpelste Rätsel. Das ist wunderbar zugänglich, wirkt aber auch irgendwie etwas seicht. Ich hatte oftmals das Gefühl, eher einen interaktiven Film im Stil der Quantic-Dream-Spiele zu erleben. Alle fünf Minuten werden eure Erkundungstouren durch Haven Springs von einer Zwischensequenz unterbrochen, in der ihr nur tatenlos zuschaut. Auf diese Erzählweise muss man sich einlassen.



Die Kraft der Empathie erlaubt es Alex, die Stimmungen und Gefühle ihrer Mitmenschen in Form einer farbigen Aura um sie herum wahrzunehmen.

Von Gefühlen überwältigt

Den dramatischen Höhepunkt des ersten Kapitels bringt sie allerdings sehr gut rüber: Alex' heile neue Welt droht nämlich, schnell wieder in sich zusammenzubrechen, als Bruder Gabe bei einem mysteriösen Unglück in der örtlichen Mine sein Leben verliert und euch vor einem Scherbenhaufen und mit einer Menge Fragen zurücklässt. Was steckt wirklich hinter dem Vorfall? Und wie passt die Typhon-Bergbaugesellschaft ins Gesamtbild? Auf der Suche nach Antworten kommt Alex nicht mehr darum herum, endgültig aus ihrer Komfortzone auszubrechen. Dazu gehört auch, dass sie sich mit ihrer besonderen Gabe auseinandersetzt, der eingangs genannten Macht der Empathie. Die erlaubt es euch, die Emotionen eurer Mitmenschen in Form einer farbig leuchtenden Aura um sie herum wahrzunehmen – von rotbrennender Wut bis hin zu goldener Glückseligkeit. Ihr könnt dann versuchen, den Ursprüngen dieser Gefühle auf den Grund zu gehen oder die Betroffenen sogar gänzlich von ihnen zu befreien. Dabei solltet ihr aber ordentlich aufpassen! Alex kann von besonders starken Empfindungen überwältigt werden und sogar die Kontrolle über sie verlieren.

Hier und da streuen die Macher auch noch ein paar Minigames ein: Ihr könnt beispielsweise Kicker oder einen Pacman-Verschnitt spielen.

Im Vergleich zu Max' Zeit-Manipulation oder Seans Telekinese aus Life is Strange 1 und 2 wirkt das zunächst ein wenig unspektakulär. Die Entwickler von Deck Nine schaffen es aber tatsächlich, euch einige spannende Möglichkeiten zu eröffnen – weit über den Rahmen der Hauptstory hinaus. Ihr könnt auch einfach so durch die Stadt schlendern und fremden Leuten auf der Straße helfen. Ihr beschafft etwa einem besorgten Herrchen seinen Hund wieder oder befreit


Welche Schallplatte darf's sein? In True Colors stehen mal nebensächliche, mal echt weitreichende Entscheidungen auf dem Plan.

An bestimmten Stellen im Spiel hat Alex die Möglichkeit, Menschen von besonders negativen Emotionen zu befreien. Das hat aber seinen Preis.

einen armen Kerl aus der Friendzone und macht so die Welt Stück für Stück ein bisschen besser.

Die Qual der Wahl

Auch an anderer Stelle ist euer Typ gefragt. Wie in den Vorgängern stehen auch in Life is Strange: True Colors wieder eine Reihe von Entscheidungen auf dem Plan, deren Bandbreite von scheinbar gleichgültig bis überlebenswichtig reicht. Wenn euch das Spiel mit einem Icon am oberen Bildschirmrand klarmachen will, dass euer abendlicher Hausputz das Spiel maßgeblich beeinflusst, ist das eher schwer zu glauben. Auf der anderen Seite gibt es aber eben auch Situationen, in denen euer Handeln bestimmt, ob Beziehungen enden oder Personen Haven Springs für immer verlassen. Wählt also stets mit Bedacht! Zumal die Folgen eurer Aktionen nicht immer auf den ersten Blick offensichtlich sind.

Je nachdem, was ihr tut, kann sogar das Ende von True Colors anders ausfallen. Es gibt also wieder mal keine lineare Geschichte. Ein wenig vorhersehbar bleibt die Richtung der Autoren aber trotzdem: Freundliche Kleinstadt gegen bösen Großkonzern, das kennt man so schon vom Hambacher Forst. Gerade gegen Ende hat die Erzählung aber nochmal ein paar überraschende Wendungen parat, die einen über die knapp zehn Stunden Spielzeit gut bei der Stange halten. Auch die größtenteils gut geschriebenen Charaktere, seit jeher eine Stärke von Life is Strange, machen Lust auf mehr. Haven Springs steckt voll liebenswerter Zeitgenossen, über die man einfach mehr erfahren möchte – wie etwa Steph Gingrich, die Kenner der Serie bereits aus Before the Storm kennen. Auf der anderen Seite gibt es auch ein paar Figuren, die man etwa weniger leiden kann. Gleichgültig ist einem aber niemand. Das ist ein klares Kompliment an Entwickler Deck Nine: Die schaffen es, dass man sich mit den Figuren verbunden oder eben auch von ihnen abgestoßen fühlt.



Im dritten Kapitel nehmt ihr an einem LARP teil. Darum wechselt das Spiel kurzerhand vom Adventure zum rundenbasierten RPG.

How Do You Do, Fellow Kids?

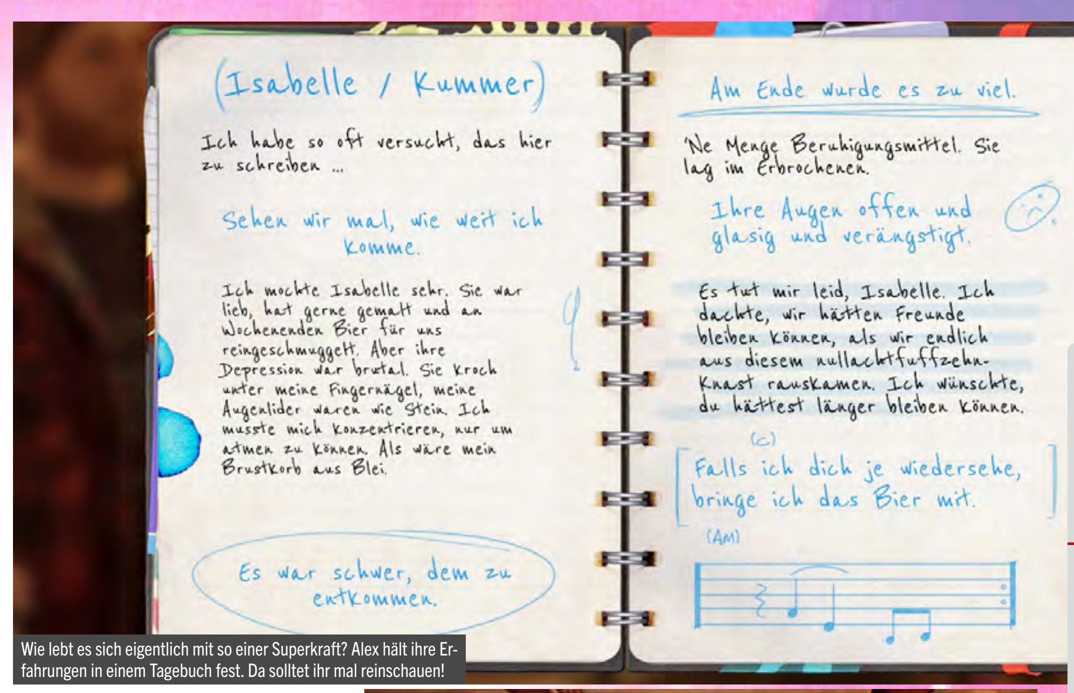
Mit einigen Stadtbewohnern kann Alex sogar eine romantische Beziehung eingehen. Das war für unseren Geschmack aber ein wenig plump inszeniert. Ihr werdet aus heiterem Himmel gefragt, ob ihr denn eigentlich auf Frauen steht und könnt dann aus „Ja“, „Nein“ und „Beides“ wählen. Das erschien nicht besonders natürlich. Auch an anderer Stelle stecken die Dialoge voller „Boomer-Cringe“. Manchen Zeilen merkt man einfach an, dass hier alte Männer junge Charaktere schreiben und dabei krampfhaft versuchen, mit möglichst vielen Anglizismen möglichst cool und nerdig zu wirken. Da kam uns zwangläufig Steve Buscemis Fellow-Kids-Meme in den Sinn. Glücklicherweise kriegt das Spiel aber noch die Kurve und bügelt den holprigen Auftakt mit einem charmanten dritten Kapitel glatt, in dem aus dem seichten Point&Click-Adventure plötzlich ein rundenbasiertes Rollenspiel wird – mit Inventar, Lebenspunkten und allem Pipapo.

Charme ist ohnehin einer der großen Pluspunkte von True Colors. Neben den Charakteren weiß vor allem auch die Spielwelt zu überzeugen. Haven Springs versprüht dieses typische Kleinstadt-Flair, das schon Arcadia Bay so ausgezeichnet hat. Im Vergleich zu Teil eins gibt es nun aber deutlich mehr zu tun: Wie von Fans gewünscht, dürft ihr noch mehr erkunden und noch mehr Sammelobjekte finden. Die geben euch einen tieferen Einblick ins Life-is-Strange-Universum und scheuen sich auch nicht davor, mal düstere Themen wie Depression oder Alzheimer anzusprechen. Dazu könnt ihr noch euer Handy mit SMS und Facebook-Zugang oder euer Tagebuch durchstöbern, euer Wirkungsradius bleibt am Ende des Tages aber relativ begrenzt ist. Von ein paar kurzen Abstechern ins Umland abgesehen, seid ihr meist nur auf der Hauptstraße des Städt-



Einen Großteil des Spiels verbringt ihr damit, mit anderen Menschen zu reden. Die Dialoge wirken meist authentisch, teils aber etwas gestelzt.

Die Spielwelt von Haven Springs ist nicht besonders groß. Die meiste Zeit seid ihr nur auf der Hauptstraße des Städtchens unterwegs.



Wie lebt es sich eigentlich mit so einer Superkraft? Alex hält ihre Erfahrungen in einem Tagebuch fest. Da solltet ihr mal reinschauen!

chens unterwegs. Ein Großteil des Geschehens findet zwischen See und Park, in den paar Gebäuden in der Mitte statt. Unsichtbare Mauern verhindern, dass ihr euch zu weit nach draußen verirrt.

Was für Augen und Ohren

Optisch setzt Life is Strange auf den serientypischen Stil, der seit Teil eins konsequent weiterentwickelt wird: True Colors sieht schick aus, hat satte Farben, eine natürliche Beleuchtung und deutlich mehr Details. Sogar Ray Tracing wird unterstützt, auch wenn die Auswirkungen eher überschaubar ausfallen. Gleichzeitig behält das Spiel aber auch einige alte Probleme bei. Selbst auf PS5 und Xbox Series X gibt's nur 30 FPS, und die nicht mal immer konstant, nur der PC hält sich hier schadlos. Dafür, dass die Macher so viel Wert auf Emotionen setzen, könnten die Gesichter der Charaktere gerne nochmal ein paar mehr von ihnen zeigen. Trotz Performance-Capture lässt die Mimik etwas zu wünschen übrig. In der erstmals verfügbaren deutschen Fassung leidet zudem die Lippen-Synchronität.

Apropos deutsche Fassung: Die war für unseren Geschmack ohnehin ein wenig gewöhnungsbedürftig. Das mag daran liegen, dass mit Let's-Play-Märchenonkel Gronkh als Deputy Sheriff eine etwas seltsame Casting-Entscheidung getroffen wurde, die uns aus der Immersion riss. Aber auch sonst kann die lokalisierte Fassung nicht mit dem Original mithalten.

Deputy Pike wird in der deutschen Version von Erik „Gronkh" Range vertont. Der ist aber eben Let's Player und kein Synchronsprecher.

Wer also noch ein paar ordentliche Englischkenntnisse aus der Schule vorweisen kann oder kein Problem damit hat, die Untertitel zu lesen, dem legen wir definitiv den O-Ton ans Herz! Ebenso solltet ihr drauf achten, nicht den Streaming-Modus anzumachen, der jegliche Lizenzmusik ausstellt. Dann geht euch nämlich der wirklich tolle Soundtrack mit Kings of Leon, Dido und Co. durch die Lappen, der Alex' Coming-of-Age-Story stimmungsvoll abrundet.

Fragwürdig fanden wir da eigentlich nur noch die Preisgestaltung. Zum Release am 10. September musstet ihr satte 60 Euro auf den Tisch legen. Für knappe zehn Stunden Spielzeit ist das ganz schön happig, Wiederspielwert hin oder her. Zudem besitzt Publisher Square Enix dann auch noch die Dreistigkeit, einem für weitere vier Euro ein vierteiliges Kostümset anzubieten und bereits im Hauptmenü den kommenden DLC zu bewerben, der dann nochmal 13 Kröten kostet. In einem Vollpreis-Titel! Das hätte nun nicht wirklich sein müssen. ❑

Auch in Life is Strange: True Colors spielt Musik wieder eine große Rolle. Gelegentlich greift Heldin Alex sogar selbst zur Gitarre.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Schönes Adventure, aber wahrscheinlich nicht für jeden"

Mein Einstieg in Life is Strange: True Colors verlief ein wenig holprig. Mit Alex' unbeholfener, ungeschickter Art zurechtzukommen, hat ein wenig gedauert. Die Cringe-Dialoge zu Beginn haben mich auch etwas abgeschreckt. Es fällt halt nicht jedem so leicht, sich in die Rolle einer 21-jährigen Frau zu versetzen. Und ich kann mir auch gut vorstellen, dass einige Spieler diesen Sprung gar nicht schaffen. Wer sich auf das Adventure einlässt, der bekommt allerdings eine echt herzerwärmende Geschichte erzählt, die sich mit den wichtigen Themen unseres Lebens beschäftigt. Es geht darum, sich mit seinen eigenen Fehlern zu arrangieren, seinen Platz in der Welt zu finden und vielleicht auch noch ein paar nette Leute, die einem auf der Suche helfen. Das ist Deck Nine wirklich gelungen. Ein bisschen mehr Gameplay, mehr spielerische Freiheit, mehr technischer Feinschliff hätten es natürlich noch sein können. Das bisher Gebotene kann sich aber durchaus sehen lassen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, wenn auch etwas vorhersehbare Story
- ➕ Eure Entscheidungen beeinflussen den Spielverlauf
- ➕ Charmante Charaktere
- ➕ Hübsches Setting
- ➕ Einzigartige, spielerisch gut umgesetzte Superkraft
- ➕ Kein Episoden-Format mehr, Story kommt als Gesamtpaket
- ➕ Umfangreiche Online-Statistiken über die Entscheidungen und Wege anderer Spieler
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➖ Spielerisch meist eher seicht
- ➖ Probleme bei Mimik und Lippen-Synchronität
- ➖ Unsichtbare Wände schränken den Spielraum ein
- ➖ Fiese Cringe-Dialoge
- ➖ Recht wenig Umfang für einen Vollpreistitel

WERTUNG 7

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 01. Oktober 2021
Preis: ca.60 Euro
USK: ab 0 Jahren

FIFA 22

PC-Spieler werden in diesem Jahr nur mit einer Old-Gen-Version von FIFA 22 abgespeist. Können Fußball-Fans mit der trotzdem Spaß haben? Wir klären's im Test!

Von: David Benke

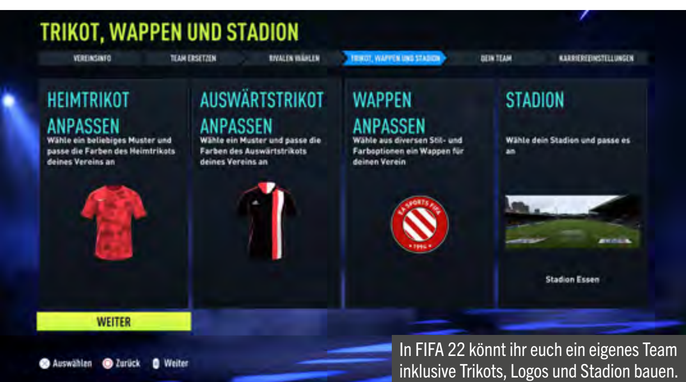
Neuer Name, neues Free-to-Play-Modell: Mit diesen Ankündigungen sorgte Konamis eFootball (ehemals bekannt als Pro Evolution Soccer) in diesem Sommer für Wirbel in der virtuellen Fußballszene. Die Konkurrenz konterte mit einem gewagten Manöver: In FIFA 22 bleibt alles so, wie es ist! Das gilt ganz besonders für die PC-Version des EA-Kickers. Während sich Spieler auf Next-Gen-Konsolen und Google Stadia über die groß angepriesene HyperMotion-Technologie freuen dürfen, die für ein noch flüssigeres Spielgefühl sorgen soll, bleiben euch auf dem heimischen Rechner nur ein paar kleine Gameplay-Änderungen und eine grobe Überarbeitung der zentralen Spielmodi.

Ein Fest für Karriere-Fans?

Im Karriere-Modus führen die Entwickler zum Beispiel das neue „Create Your Club"-Feature ein. Ihr dürft nun also einen eigenen Verein erstellen und mit ihm die fußballerische Weltspitze erobern. Die Anpassungsoptionen sind dabei überraschend umfangreich: Ihr könnt nicht nur einen Spitznamen für euren Klub auswählen, einen Liga-Rivalen festlegen oder euch ein eigenes Stadion zusammenbasteln. Es gibt auch eine Reihe an Trikots und Wappen verschiedener Farben und Formen, die ihr nach Belieben individualisieren und kombinieren dürft. Das ist im Grunde schon recht ansehnlich. Einen realen Verein nachzubauen, ist mit dem Editor aber leider nicht möglich. Dafür fehlen die nötigen Details. Es gibt nur vorgefertigte Logos, die ziemlich generisch aussehen. Außerdem laufen eure Spieler immer ohne Hauptsponsor auf der Brust auf. Die Trikots wirken so etwas „nackt".

Auch bei der Kadererstellung ist noch etwas Luft nach oben. Hier habt ihr die Wahl, ob ihr lieber mit Youngsters oder Routiniers, mit Kreisklassekickern oder geborenen Champions antreten wollt. Auf diesen Angaben wird dann zufällig eine Mannschaft für euch generiert. Dabei nutzt EA Sports ein spannendes System: Eure Team-Zusammensetzung basiert auf realen Statistiken. Besteht der durchschnittliche Drittliga-Kader also zu 90 Prozent aus deutschen Spielern, zu drei Prozent aus Türken und zwei Prozent Franzosen, dann sind diese Nationalitäten ebenfalls in einem ähnlichen Maß in eurem Verein vertreten.

Seid ihr mit eurer Auswahl nicht einverstanden, könnt ihr sie nochmal neu generieren lassen. Dann bekommen all eure Spieler neue Werte und Eigenschaften zugelost. Individuell gestalten lassen sich eure Kicker aber leider nicht. Wer also beispielsweise den FC



In FIFA 22 könnt ihr euch ein eigenes Team inklusive Trikots, Logos und Stadion bauen.



Neu mit dabei: Ihr dürft nun auch in der UEFA Conference League mitspielen.



In der neuen Spielerkarriere sammelt ihr XP für gespielte Matches und erfüllte Ziele.



So schaltet ihr Skillpunkte für den überarbeiteten Talentbaum frei.

Computec rund um seine gefährliche Sturmspitze Dörre-Lohmüller aufbauen will, der schaut doof in die Röhre.

Abgänge und Zugänge
Ärgerlich ist auch, dass sich abseits von „Create Your Club“ nicht allzu viel an der Trainerkarriere getan hat. Die Menüs sind noch immer dieselben, Inhalte und Funktionen blieben zu großen Teilen unverändert. Das war natürlich so ein wenig zu erwarten. Bis EA Sports Funktionen wie Sponsoring, Staff-Management oder Arena-Ausbau zurückbringt, wird es wohl noch ewig dauern. Dass es aber selbst Kleinigkeiten wie eine Rückkaufklausel bei Transferverhandlungen oder eine zusätzliche Erhöhung des Transferbudgets nicht ins Spiel geschafft haben, wirkt irgendwie etwas lustlos.

So bleibt das größte Update, dass ihr künftig auch in der Indian Super League oder der UFEA Conference League antreten dürft. Außerdem wurden Vereine wie APOEL Nikosia oder Hajduk Split dem Aufgebot hinzugefügt. Auf der anderen Seite hat FIFA 22 mit Lazio Rom und Atalanta Bergamo zwei weitere Klubs an Konkurrent eFootball verloren. In Sachen Nationalmannschaften fällt der Schwund sogar noch größer aus: Hier hat es zahlreiche namhafte Vertreter wie Südafrika oder Uruguay erwischt. Von den gerade mal 32 Nationalteams im Spiel kommen nur noch acht Stück nicht aus Europa. Das wird wohl eine ziemlich einseitige Weltmeisterschaft.

Immerhin in Sachen Inszenierung lässt sich nur wenig meckern. FIFA 22 sieht ordentlich aus, auch wenn ihr im Vergleich zur Version für die neuen Konsolen natürlich ein paar Downgrades hinnehmen müsst. Die Beleuchtung im Stadion, die Cutscenes vor dem Spiel, die Gesichter von Weltstars wie Mbappé oder De Bruyne schauen auf PS5 und Xbox Series X natürlich nochmal ein gutes Stück realistischer aus. Die Frostbite Engine gibt aber dennoch ihr Bestes und wurde sogar um umfangreichere Post-Match-Statistiken, die aktuellsten Übertragungspakete und Kabinen-Cinematics ergänzt.

Der Star bin ich
Das ist natürlich besonders spannend für die Spielerkarriere, der EA Sports ebenfalls einen neuen Anstrich verpasst hat. Zu den namhaftesten Änderungen zählt die Tatsache, dass euer Virtual Pro künftig auch von der Bank aus ins Spiel eingreifen kann. Gerade zu Beginn müsst ihr euch mit einer Rolle als Reservist zufriedenstellen und erst langsam mit guten Trainingsleistungen und Joker-Einsätzen das Vertrauen des Managers erarbeiten.

Apropos erarbeiten: Auch das Wachstum eures Avatars wurde nochmal angepasst. In FIFA 22 verbessern sich eure Attribute nur noch, wenn ihr aktiv Skillpunkte in sie investiert. Die gibt's für Level-Aufstiege, die ihr mit gesammelten XP für gespielte Matches und erfüllte Ingame-Ziele freischaltet. Das Problem: Irgendwann habt ihr das Maximallevel 25 erreicht, dann ist Schluss. Weitere Ränge nach diesem Cap gibt es nicht, die Entwicklung eures Pros ist also auf einen Gesamtwert von etwa 90 gedeckelt. Doof. Dazu kommen weitere seltsame Design-Entscheidungen, die bereits in vorherigen Ablegern extrem genervt haben: Euer Trainer stellt euch gerne mal auf der falschen Position auf, bei der Erstellung eures Avatars stehen immer noch keine Tattoos zur Auswahl (obwohl es die in VOLTA doch schon längst gibt!), ihr könnt keine neuen Verträge aushandeln oder gar selbst über einen Vereinswechsel entscheiden. Ihr fragt lediglich einen Transfer an und dürft dann darauf hoffen, dass ein anständiges Gebot reinflattert.

In unserer Karriere kamen uns zudem noch eine Reihe skurriler Bugs unter: Als Spieler des Jahrgangs 1997 waren wir ingame



Fernschüsse klappen in FIFA 22 nur selten. Die meisten eurer Versuche werden geblockt.



Die Bundesliga sieht in FIFA 22 fast wie im TV aus, dank umfangreichem Lizenzpaket.

plötzlich 36 Jahre alt und standen kurz vor dem Ruhestand. Der Übersichtsbildschirm zu den Match-Zielen blieb auch während der 90 Minuten auf dem Platz sichtbar. Durch einen komischen Unschärfe-Effekte war das Spielgeschehen auf dem Rasen teils stark verschwommen und nur schlecht sichtbar. Bei solchen technischen Problemen machen die paar spielerischen Verbesserungen dann auch keinen Unterschied mehr.

Hype um HyperMotion

Aber genug geschwafelt, die Wahrheit liegt ja bekanntlich auf dem Platz. Und hier hat FIFA 22 leider nicht allzu viel Neues zu bieten. Da die PC-Version ja wie erwähnt ohne die neue HyperMotion-Technologie auskommen muss (angeblich, um die Systemanforderung möglichst niedrig zu halten und keine Spieler auszuschließen), müsst ihr auch auf all die tollen Features verzichten, die sie mitbringt: Es gibt keine flüssigeren Spielerbewegungen dank fortschrittlichem Motion Capture, keine überarbeitete KI mit besserem taktischen Verständnis, keine verbesserten Luftduelle, durch die Flanken und Kopfbälle mal wieder etwas effektiver geworden wären. Alles, was ihr auf eurem heimischen Rechner bekommt, ist ein minimaler Refresh der Spieleranimationen, der sich allerdings weder optisch noch spielerisch groß bemerkbar macht. Höchstens eure Torhüter legen jetzt hier und da noch spektakulärere Paraden hin, zeigen sie sich dafür aber immer noch recht anfällig bei Schüssen auf den kurzen Pfosten oder lassen Bälle gerne mal nur klatschen, statt sie festzuhalten.

Dazu führt EA Sports noch den Icon-Wechsel ein. Das heißt, dass ihr mit einem Druck auf die R3-Taste künftig vier verfügbare Spieler in der Nähe angezeigt bekommt, die ihr dann mit einer entsprechenden Bewegung des rechten Stick anwählen könnt. Beim KI-Pressing mit dem rechten Bumper verfügen eure Kollegen nun über eine Ausdaueranzeige. Geht dem Spieler die Puste aus, kann er euch keine Unterstützung mehr leisten und Gegner zustellen. Und schließlich wäre da dann noch der explosive Sprint, der euch in 1-gegen-1-Situationen einen Geschwindigkeitsvorteil verschaffen kann.

Das klingt auf dem Papier ziemlich mager, und das ist es auch. Eine Handvoll kleiner Detailanpassungen reichen eben nicht, um für ein vollkommen neues Spielerlebnis zu sorgen. FIFA 22 fehlt es auf dem PC an den wichtigen Innovationen, die es auf Next Gen gibt, oder zumindest letztes Jahr in Form der Kreativen Läufe gab. Stattdessen herrscht auf dem Platz gefühlter Stillstand. Tore, Pässe, Dribblings: Das alles ist von FIFA 21 so gut wie gar nicht zu unterscheiden, außer dass dem Spiel wieder einmal so ein wenig das Tempo genommen wurde. Der virtuelle Kick fühlt sich insgesamt langsamer und schwerfälliger, aber auch unpräziser an. Schüsse werden öfters mal geblockt, Zuspiele finden nicht ihr Ziel. Es passieren insgesamt mehr Fehler. Dadurch wirkt das Geschehen auf dem Rasen gerade zu Beginn etwas statisch und zerfahren.

Das fällt ganz besonders auf, wenn ihr euch aus den Offline-Modi herauswagt und in Matches gegen andere Spieler stürzt. Hier kommt nämlich der neue Competitor-Switch zum Tragen. Der stellt die Steuerung auf Wettkampf-Verhältnisse um, ihr müsst also ohne Pass- und Schussassistenten, automatische Spielerwechsel oder KI-Unterstützung beim Blocken auskommen. Das sorgt nochmal für eine zusätzliche Herausforderung. Neben der Steuerung hatten wir während des Tests aber auch



Das Spielgefühl von FIFA 22 ist dem des Vorgängers ziemlich ähnlich.

Im Schießstand-Minigame von VOLTA Arcade müsst ihr Bälle durch Reifen schießen.



Eine der spärlichen Neuerungen: der Icon-Wechsel mit dem rechten Stick.

MEINE MEINUNG

David Benke



„FIFA 22 auf dem PC ist eine ziemliche Frechheit.“

FIFA 22 auf dem PC fühlt sich so an, als würde man sehnsüchtig aus dem Fenster schauen und seinen Kumpels beim Kicken zusehen, während man selbst drinnen bleiben und mit seiner kleinen Schwester Ball spielen muss. Es schmerzt. Weil andere Spaß haben und man selbst nicht, und das sogar noch ohne erkenntlichen Grund! Wie soll ein ordentlicher PC nicht in der Lage sein, mit einer PlayStation 5 oder gar Google Stadia mitzuhalten? Lächerlich! Die PC-Version hätte dringend einen frischen Wind gebraucht. So ist FIFA 22 nur ein billiger Aufguss von FIFA 21, nicht mehr und nicht weniger. Und damit ein Titel, der definitiv eine saftige Abwertung im Vergleich zum letzten Jahr verdient. Wenn auch nur, um den Entwicklern einen Weckruf zu senden: Zieht mal den Kopf aus dem Arsch und überlegt euch ernsthaft, wo ihr mit eurer Reihe auf dem PC hinwollt! Die aktuelle Richtung fühlt sich nämlich definitiv falsch an!

PRO UND CONTRA

- ➕ Neues „Create Your Club“-Feature
- ➕ UEFA Conference League und Indian Super League
- ➕ Umfangreichere Statistiken
- ➕ Realistischere Präsentation
- ➕ Überarbeitete Spielerkarriere
- ➕ Flüssigere Animationen
- ➕ Nette neue VOLTA-Gameplay-Features
- ➕ VOLTA Arcade
- ➖ Vereins-Editor fehlt es leider an Umfang
- ➖ Masse an Nationalmannschaften gestrichen
- ➖ Gedeckeltes Spielerwachstum in der Karriere
- ➖ Seltsame Bugs und Grafikfehler
- ➖ Spielerwechsel nervig und unpräzise
- ➖ Gameplay teils zerfahren und statisch
- ➖ Keine HyperMotion-Technologie
- ➖ Grafisch schlechter im Vergleich zur PS5- und XBX-Version
- ➖ Serverprobleme in den Online-Modi
- ➖ Begrenze VOLTA-Online-Features



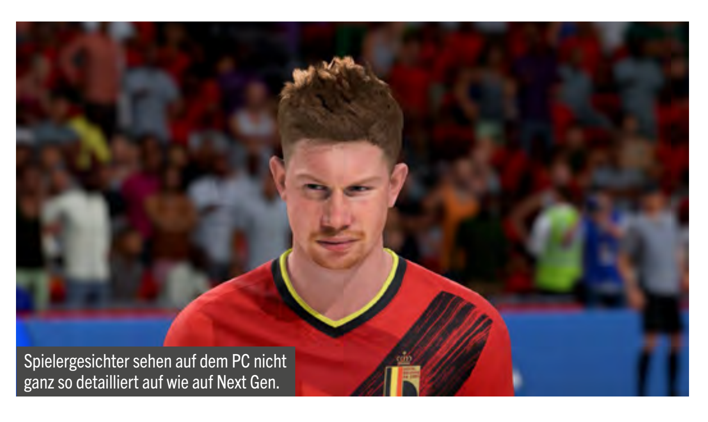
immer wieder mit Verbindungsproblemen zu kämpfen. Sogar noch vor dem offiziellen Launch, wo nur Vorbesteller und EA-Play-Abonnenten unterwegs waren, gab es Speed-Up-Lags en masse! Als am 01. Oktober Millionen Fußballfans gleichzeitig aufs virtuelle Grün strömten, sah die Performance daher auch nicht wirklich besser aus.

VOLTA Vol. 3

Wer keine Lust auf klassisches Rasenschach hat, für den gibt's in FIFA 22 natürlich auch wieder den eher arcadigen VOLTA-Modus. Der Straßen- und Hallenkick geht mittlerweile in sein drittes Jahr und soll dieses Mal endlich den Durchbruch schaffen! Dafür haben sich die Entwickler eine ganze Reihe an Updates überlegt, die einen offensiven trickreichen Spielstil deutlich lohnenswerter machen sollen. Unter anderem wurde die Skill-Anzeige eingeführt, eine Art Zähler, den ihr mit extravaganten Pässen und Dribblings in die Höhe treibt. Je höher die Anzeige, desto wertvoller wird euer nächstes Tor. Ein Treffer kann also auch doppelt oder dreifach zählen.

Obendrauf gibt es die neuen aufladbaren Spezialfähigkeiten, die so ein wenig an die Gamebreaker aus FIFA Street erinnern: Mit Pures Tempo rast ihr in einem Affenzahn übers Spielfeld, der Power-Schuss verleiht euch so viel Bums, dass ihr Ball und Keeper zusammen ins Tor schleudert. Außerdem wurde der Skilltree wurde nochmal entschlackt. Attribute wie Schwacher Fuß, Sprintgeschwindigkeit oder Spezialbewegungen hat EA komplett gestrichen. Jeder Spieler startet mit einem flinken und technisch versierten Avatar, mit dem ihr direkt lostricksen könnt. Dabei stehen euch künftig noch ein paar zusätzliche Spezialbewegungen zur Verfügung. Die Banden sind zudem nun etwas federnder, Bälle prallen also schneller von ihnen ab und verlieren weniger Geschwindigkeit. Das erlaubt noch kreativere Spielzüge. Zu guter Letzt führt EA Sports auch noch eine neue Spielvariante ein: VOLTA Arcade. Dabei handelt es sich um eine Art Partyspiel-Turnier, in dem ihr zu viert in zufällig ausgewählten Minigames wie Völkerball oder Fußballtennis antretet.

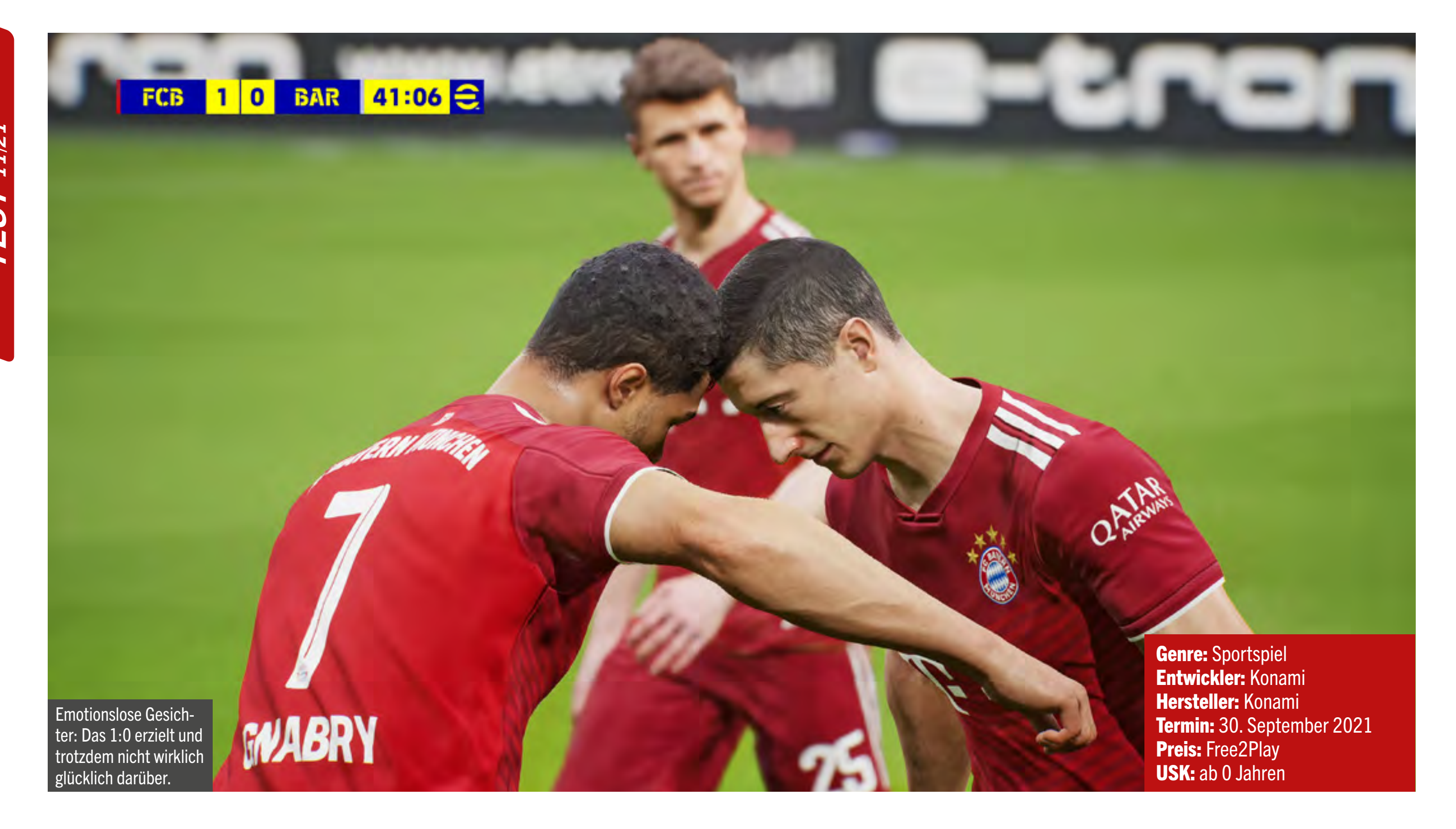
Der Haken an der ganzen Sache: Die tolle neue Skill-Anzeige füllt sich viel zu langsam. Es ergibt also mehr Sinn, einfach schnell zwei Tore zu schießen, als ewig in der Gegend herum zu dribbeln. Außerdem hat EA Sports in Sachen Inhalt sonst den großen Rotstift angesetzt. Gerade die Online-Modi von VOLTA wurden stark beschnitten. Ihr könnt künftig nur noch 4-gegen-4-Matches spielen, in denen ihr nur euren Avatar steuert. Das Ligasystem wurde gestrichen, genauso wie die Verpflichtung neuer Spieler. So bleibt als einzige Langzeitmotivation das Sammeln neuer Cosmetics.


Spielergesichter sehen auf dem PC nicht ganz so detailliert auf wie auf Next Gen.

Unter ferner liefen

Bleiben zum krönenden Abschluss noch die beiden Modi FIFA Ultimate Team und Pro Clubs. Im ersteren wurden die beiden Wettbewerbe Division Rivals und FUT Champions entschlackt, ein öffentliches Matchmaking für Koop-Sessions eingeführt und die neuen FUT Heroes angekündigt: neue Spieler-Items für Klublegenden wie Mario Gomez oder Lars Ricken. Irgendwie muss der Kauf von Packs und FIFA Points ja attraktiv gehalten werden. In Pro Clubs hat man größtenteils die Änderungen aus der Spielerkarriere übernommen, also angepasstes Wachstum und Perks, mit denen ihr vorübergehend bestimme Attribute boosten könnt. Außerdem dürft ihr künftig auch mit männlichen und weiblichen Avataren zusammen auf dem dem Platz stehen. Nette Sache, aber nichts was einen aus den Socken hauen würde.

Das fasst FIFA 22 dann auch in seiner Gesamtheit recht gut zusammen. Ja, die Fußballsimulation hat wieder einmal ein paar nette neue Features parat. Aber das reicht eben nicht. Vor allem dann, wenn Spieler auf Next-Gen-Konsolen ein so viel besseres Spielgefühl bekommen als auf dem PC. Deshalb sollten sich Spieler mehr denn je fragen, ob ihnen die überschaubaren Änderungen wirklich noch einmal 60 Euro wert sind. Oder ob man nicht lieber mal mit seiner Brieftasche ein Zeichen setzt und darauf wartet, dass die nötigen Innovationen endlich auch auf dem heimischen Rechner Einzug halten. ❑



Emotionslose Gesichter: Das 1:0 erzielt und trotzdem nicht wirklich glücklich darüber.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Hersteller: Konami
Termin: 30. September 2021
Preis: Free2Play
USK: ab 0 Jahren

eFootball **2022**

Schwaches Gameplay, kaum Umfang – Der PES-Nachfolger spielt nur noch auf Kreisliga-Niveau

Von: Michael Grünwald

Am 30. September erschien der PES-Nachfolger eFootball 2022. Konami setzt in seiner Fußball-Simulation in diesem Jahr vorerst auf ein umfangarmes Free2Play-Modell. Wir haben uns den FIFA-Konkurrenten einmal näher angesehen und verraten in unserem Test, warum wir schwer enttäuscht sind.

Es gab eine Zeit, da führte der Vergleich zwischen FIFA und Pro Evolution Soccer zu elend langen Diskussionen. Beide Fußball-Simulationen hatten ihre Fan-Base und vor allem auch ihre Daseinsberechtigung. Nicht einmal die dicksten Freunde konnten sich einigen, welche Disc denn nun für den Spieleabend in den Rechner oder die Konsole geworfen werden sollte. Doch die Zeiten haben sich geändert.

Während Electronic Arts Jahr für Jahr ein Upgrade des Vorgängers auf den Markt bringt, versuchte Konami, sich in den letzten Monaten neu aufzustellen. Nach der recht sperrigen Namensänderung auf eFootball Pro Evolution Soccer 2020 vor zwei Jahren geht es mittlerweile wieder kurz und knackig zu: eFootball 2022 ist der neue Titel des japanischen Entwicklers und Publishers Konami. Zunächst als Free-2Play-Variante mit wenig Umfang erschienen, soll am 11. November eine 40-Euro-Erweiterung inklusive Match Pass, Kreativteam-Modus und einigen Shop-Elementen folgen. Diese Zukunftspläne sind jedoch absolut belanglos, wenn wir uns den derzeitigen Zustand des PES-Nachfolgers ansehen.

Kaum Umfang

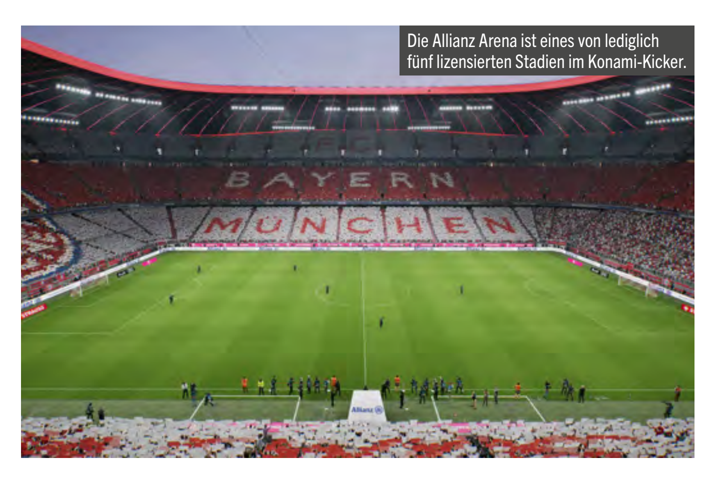
Schon Wochen vor der Veröffentlichung kündigte Konami an, dass der Umfang von eFootball 2022 zum Release ein paar mehr Inhalte als eine Demo bietet. Unsere Meinung dazu unterscheidet sich jedoch von der des japanischen Unternehmens. Mit gerade einmal zwei Spielmodi, neun lizensierten Mannschaften, sechs Stadien und Gameplay, das sich im Vergleich zu den Vorgängern deutlich verschlechterte, ist eFootball 2022 nichts anderes als eine Probe-Version. Einerseits können wir uns in Offline-Freundschaftsspiele gegen die KI oder einen Freund stürzen, anderseits steht uns der Onlinemodus Worldwide Clubs zur Verfügung. Dort spielen wir 1-gegen-1-Duelle gegen menschliche Spieler.

Zu den komplett lizensierten Teams zählen die fünf europäischen Mannschaften Bayern München, Arsenal London, Manchester United, Juventus Turin und der FC Barcelona. Dazu kommen noch der FC Sao Paulo, Corinthians und Flamengo aus Brasilien, sowie Ri-


Vielleicht ist es gar nicht Manuel Neuer, sondern sein finster blickender Zwillingsbruder.



Zumindest bei gegnerischen Standards dürfen wir bestimmte Taktiken festlegen.


Die Allianz Arena ist eines von lediglich fünf lizensierten Stadien im Konami-Kicker.

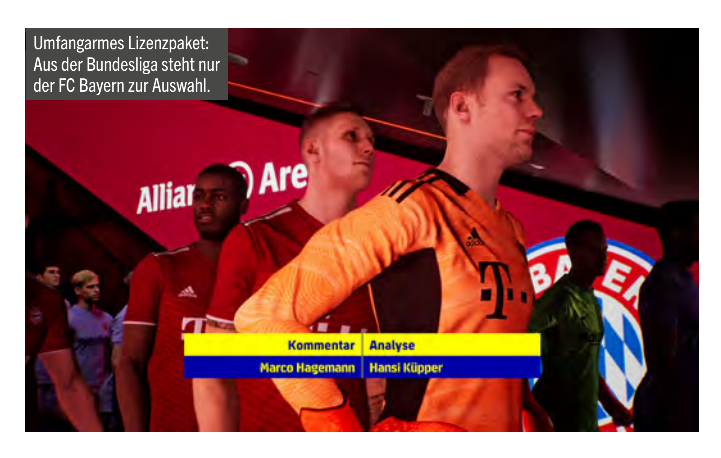
ver Plate aus Argentinien. Gespielt wird in den Arenen der europäischen Clubs und dem von Konami selbst entworfenem eFootball Stadium. Im Onlinemodus stehen uns zwar mehrere Mannschaften zur Verfügung, doch ohne die offiziellen Lizenzen der jeweiligen Vereine. Wir spielen dort also beispielsweise mit Liverpool R gegen Chelsea B. Spieler wie Kylian Mbappé, Virgil van Dijk oder Timo Werner sind dennoch animiert und gut erkennbar. Warum diese Teams bei den Freundschaftsspielen nicht zur Verfügung stehen und wir nur mit den Lizenz-Clubs in eine Partie starten dürfen, bleibt allerdings ein Rätsel.

Noch weniger Umfang

Doch damit nicht genug. Auch in Sachen Spieleinstellungen bietet eFootball 2022 nur eine stark begrenzte Anzahl an Optionen. Es ist leichter aufzuzählen, welche Funktionen den Weg in das Spiel gefunden haben als andersherum. So stehen uns gerade einmal zwei von sechs Schwierigkeitsstufen zur Auswahl: Fortgeschritten und Superstar. Alle anderen sind zwar vorhanden, doch noch ausgegraut und nicht anwählbar. Dass sich Superstar als höchster Schwierigkeitsgrad zum Release viele Freunde macht, bezweifeln wir. Ähnliches gilt für die Spieldauer. Wir können lediglich eine Halbzeitlänge von fünf Minuten einstellen, obwohl sämtliche Optionen bis hin zu einer 30-Minuten-Hälfte bereits angezeigt werden. Graslänge (Kurz, Normal, Lang) und Spielfeldzustand (Trocken, Normal, Nass) lassen sich zwar verändern, zeigen allerdings keinerlei Auswirkungen. Auch Taktikeinstellungen können vor einer Partie nur in einem minimalen Maße angepasst werden.

Konami, setzen Sechs!

Kommen wir doch einmal zur Stärke früherer PES-Titel, dem eigentlichen Gameplay. Konami hat es zwischenzeitlich immer wieder geschafft, die Konkurrenz von Electronic Arts zu übertreffen, wenn es um die reine Simulation eines Fußballspiels ging. Selbst der Vorgänger eFootball Pro Evolution Soccer 2020 bot ein starkes Spielgefühl auf dem virtuellen Rasen. Doch die Zeiten haben sich geändert. Mit dem Umstieg auf die Unreal Engine sollte sich neben der Grafik und der Präsentation vor allem das Gameplay verbessern. Das Vorhaben ging allerdings komplett daneben: eFootball 2022 spielt sich deutlich behäbiger als frühere Teile. Dazu reagieren Spieler viel zu spät oder gar nicht auf bestimmte Befehle. Und das ist nicht einmal das Schlimmste.



Umfangarmes Lizenzpaket: Aus der Bundesliga steht nur der FC Bayern zur Auswahl.

Die Kollisionsabfrage in Zweikämpfen ist gelinde gesagt ein Witz. Im Duell um den Ball kommt es pro Partie häufiger vor, dass der Ballbesitz in einer einzigen Situation mehrmals wechselt. Sobald wir in der Verteidigung versuchen, unseren Gegner abzudrängen, stoppen beide Spieler außerdem auch gerne komplett ab oder verhaken sich ineinander. Zudem erkennen die Akteure auf dem Platz hin und wieder nicht, wenn sich der Ball direkt neben ihnen befindet und laufen einfach daran vorbei. Diese groben Fehler geschehen in einer solchen Häufigkeit, dass von Beginn an kein Spielspaß aufkommt. Hinzu kommen noch Probleme beim Anwählen der Spieler, nicht funktionierende Befehle und eine Künstliche Intelligenz, die ihrem Namen keine Ehre macht.

Abstieg in die Bedeutungslosigkeit

Selbst in Sachen Optik lässt eFootball 2022 zu wünschen übrig. Sogar der zwei Jahre alte Vorgänger sieht besser aus als das, was Konami mit dem aktuellen Titel bietet. Zumindest vor den Partien legt die Fußball-Simulation atmosphärisch ein wenig zu. Wir sehen Spieler beim Aufwärmprogramm oder Szenen aus der Kabine, wie sich die Mannschaften auf die bevorstehende Begegnung einstimmen. Doch das war es auch schon an positiven Auswirkungen der neuen Engine. Der Rasen wirkt wie eine unscharfe Fläche ohne einzelne Grashalme. Zudem verschwinden die Zuschauer im Hintergrund zu einem großen, grauen Pixelbrei. Und auch die 22 Akteure auf dem Platz glänzen nicht gerade mit ihrem äußeren Erscheinungsbild und damit meinen wir ausnahmsweise nicht fragwürdige Frisuren mancher Kicker.

In Nahaufnahmen vor dem Spiel oder Replays stechen uns sofort die hölzernen Animationen und emotionslosen Gesichter der Spieler ins Auge. Vielleicht verzichtet Konami auch aus diesem Grund bisher auf eine manuelle Wiederholungs-Funktion. Außerdem wirken vor allem die Arme der Akteure in manchen Einstellungen äußerst unproportional zum restlichen Körper. Eine richtige Stadionatmosphäre kommt auch nicht so wirklich auf. Zwar trällern die Fans immer wieder Gesänge von der Tribüne, doch aufgrund der geringen Anzahl an Mannschaften sind auch diese sehr eingeschränkt. Gleiches gilt für die Kommentatoren: Mit Marco Hagemann und Hansi Küpper setzt eFootball 2022 wieder auf das altbekannte PES-Duo, doch die Sprüche der beiden wiederholen sich bereits nach dem zweiten Spiel.

Dazu kommen noch lange Wartezeiten und permanente Verbindungsabbrüche im Online-Modus. Es bleibt abzuwarten, ob es Konami schafft, das Ruder durch Updates noch einmal herumzureißen. Bei den vielen Fehlern, dem schwachen Gameplay und dem sehr geringen Umfang bezweifeln wir, dass eFootball 2022 eine ernsthafte Konkurrenz für FIFA darstellen kann. Deutlich wahrscheinlicher dagegen ist, dass Pro Evolution Soccer die nächste Marke nach Metal Gear Solid, Silent Hill und Castlevania wird, die Konami zu Grabe trägt. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Grünwald



„Gähnende Langeweile auf und neben dem Platz. Ich geh dann mal wieder PES 2008 spielen.“

Ich kann mich noch gut an Zeiten erinnern, an denen ich mit ein paar Freunden die ganze Nacht mit Pro Evolution Soccer verbracht habe. Das ist nun zwar schon ein paar Jahre her, doch zumindest Gameplay-technisch konnte die Reihe durchgehend überzeugen. Was eFootball 2022 allerdings abliefert, ist eine absolute Farce und quasi die weiße Fahne gegenüber der Konkurrenz von Electronic Arts. Zwar warte ich auch in FIFA auf Innovationen und einen Schritt in Richtung Realismus, doch selten habe ich ein Spiel so schnell von meiner Festplatte gelöscht wie den PES-Nachfolger. Natürlich steht auch schon die 40-Euro-Erweiterung in den Startlöchern, doch die kann mir gestohlen bleiben. Selbst wenn Konami plötzlich alle Lizenzen der Fußballwelt und eine grafische Verbesserung aus dem Hut zaubern würde, bliebe eFootball 2022 ein richtig mieses Spiel.

PRO UND CONTRA

- \+ Taktische Möglichkeiten bei gegnerischen Standards
- \+ Spannende Szenen vor dem Tor
- − Sehr geringer Umfang
- − Kaum taktische Anpassungsmöglichkeiten
- − Serverprobleme
- − Matschige Texturen
- − Behäbige Steuerung



Aliens: Fireteam Elite

Genre: Third-Person-Shooter
Entwickler: Cold Iron Studios
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 24. August 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Nachdem der letzte Vertreter von Mehrspielerballerei im Aliens-Franchise eher wie eine billige Schießbudenattraktion wirkte, besteht mit Aliens: Fireteam Elite die Hoffnung auf spaßige Ballerorgien mit Freunden gegen Horden von schleimigen Außerirdischen – aber kann das auch auf lange Zeit motivieren?

Von: Christian Zamora

Man sollte meinen, dass beliebte Sci-Fi wie Alien, Predator und Terminator die perfekte Vorlage für großartige Spiele bieten. Stattdessen wurden wir schon seit den 80er-Jahren mit viel Ramsch überschüttet – mit wenigen einigen Ausnahmen.

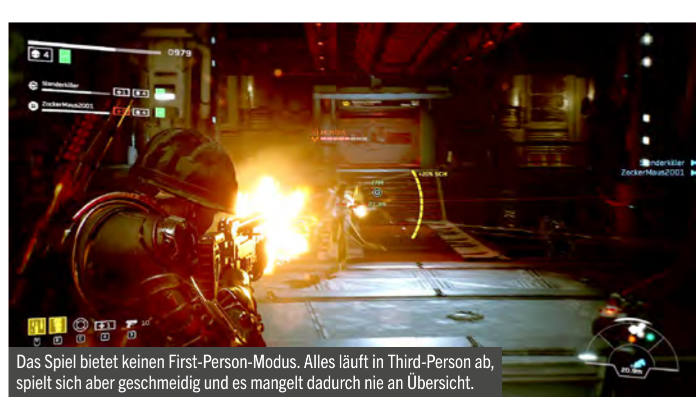
Erfreulicherweise boten jüngst Vertreter wie Terminator: Resistance und das tolle Alien: Isolation kurzweilige Solo-Unterhaltung, nur für Mehrspielerenthusiasten sah es in all den Jahren mau aus. Einige Spiele mit Multiplayer-Anteil stehen heute noch auf dem Index, Predator: Hunting Grounds ist magere Kost und über Alien: Colonial Marines legen wir lieber den Mantel des Schweigens. Letztgenanntes befreiten erst Fan-Patches von gröbsten Fehlern, es leidet aber weiterhin unter arglosen KI-Begleitern im Kampf gegen reizlose Aliens.

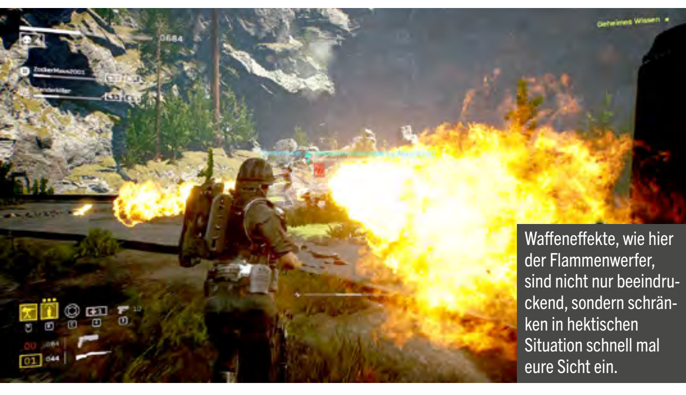
Mit Aliens: Fireteam Elite vom kalifornischen Entwickler-Team Cold Iron Studios gibt es nun einen Lichtblick, denn es setzt den Fokus auf Third-Person-Action mit fieseren Aliens, die euch und zwei Mitstreiter in vier Kampagnen mit je drei actionreichen Missionen ans Leder wollen.

„Kneift die Arschbacken zusammen und macht euch an die Arbeit!"*

Wir schreiben das Jahr 2202, etwa 23 Jahre nach den Geschehnissen in Alien 3. Als neuester Marine-Zugang tretet ihr hier euren Dienst auf dem Raumschiff USS Endeavor auf dem Weg zum Planeten LV-895 an. Habt ihr euren Soldaten erstellt und zurecht gestylt, findet ihr euch im Hangar von besagtem Vehikel wieder.

Ihr dürft euer Äußeres jeder Zeit neu anpassen und wählt nebenbei, ob euch Schütze (Soldat), Zerstörer (Flächenschaden), Techniker (Unterstützung) und Doc (Heiler) besser liegt. Nach abgeschlossener Kampagne gesellt sich noch der Späher (Sniper) als Belohnung hinzu. Jede dieser drei Spezialisierungen stellt eine Fähigkeit bereit, mit der ihr euch besser vertraut macht, denn in höheren Schwierigkeitsgraden ist Planung und der gekonnte Einsatz der jeweiligen Begabung nötig – dazu später mehr. Übrigens kann nicht jede Klasse jede Waffe nutzen. Als Doc verzichtet ihr beispielsweise auf das berühmte M41A-Gewehr aus Aliens, während der Zerstörer sogar mit einer Flammenwerfer-Variante der Smartgun den schleimigen Gegnern einheizt. Das wirkt sich natürlich auf das Spielgefühl jeder Klasse aus. Die


Das Spiel bietet keinen First-Person-Modus. Alles läuft in Third-Person ab, spielt sich aber geschmeidig und es mangelt dadurch nie an Übersicht.


Waffeneffekte, wie hier der Flammenwerfer, sind nicht nur beeindruckend, sondern schränken in hektischen Situation schnell mal eure Sicht ein.



Der Hangar auf der USS Endeavor dient als Lobby und Hub, zum Ausrüsten und Annehmen von Missionen, sowie Gesprächen mit NPCs.

USS Endeavor dient euch zudem als Lobby und Hub zum Ausrüsten und Annehmen von Missionen. Mangels Zwischensequenzen informieren herumstehende NPCs im Smalltalk über die Geschehnisse zur Story, sowie bereits gespielten und kommenden Missionen.

„Räuchert sie aus!“*

Apropos Schießeisen, davon gibt es knapp 40 Stück, versehen mit individuellen Schadenswerten und drei Erweiterungs-Slots für unter anderem Mündungen, Magazin-Erweiterungen und Zielvorrichtungen. Die Aufsätze schaltet ihr willkürlich in zahlreichen Spieldurchläufen jeweils nach den Missionen frei, findet sie in versteckten Kisten oder kauft sie beim dafür vorgesehenen Händler. Der hält übrigens – ebenso wie die Kisten – neue Emotes, Skins, Farben und Aufkleber für eure Waffen und rein optische Rüstungen bereit, natürlich nur gegen harte Credits und eine Spezialwährung.

Selbstredend ist Feuerkraft nicht alles, was ihr zum Überleben in den teils hektischen Metzeleien benötigt. Für weitere Freischaltungen levelt ihr neben Waffen auch jede Klasse separat durch erworbene Erfahrungspunkte. Den Klassen stehen hier noch zahlreiche so genannte „Vorteile“ zur Verfügung, die ihre Fähigkeiten verbessern. Die dürft ihr nur außerhalb der Missionen festlegen und solltet die Zusammenstellung gut durchdenken, denn die dafür vorgesehenen Slots sind begrenzt.

Vor jeder Mission habt ihr die Wahl zwischen anfangs drei Schwierigkeitsstufen. Zwei weitere aktiviert ihr erst nach Abschluss der Kampagnen. Mit optional einmalig verwendbaren Herausforderungskarten gestaltet ihr den Missionsverlauf noch interessanter, allerdings meist auch schwieriger. Die Karten bieten nicht nur Vorteile wie mehr Credits und Erfahrung pro Abschluss, sondern nehmen oft noch Einfluss auf Startwerte oder verleihen einen Malus wie Schaden über Zeit und Schlimmeres.

„Ich bin zwar synthetisch, aber ich bin nicht blöde …“*

Einzelgänger stellen bald fest, dass sich erst mit menschlichen Marine-Kollegen echter Spielspaß entfaltet. Zwar sind die ersten beiden Schwierigkeitsgrade der Kampagnen mit zwei Computer-Begleitern relativ leicht zu meistern. Ab der dritten Stufe wird aber schnell klar, dass unter anderem Friendly Fire und mehr Schaden durch Gegner menschliche Mitstreiter unverzichtbar machen. Das merkt ihr spätestens, wenn die künstlichen Gefährten erneut willkürlich Granaten werfen, oder blind in die Menge feuern. Außerdem pfeifen sie auf den Einsatz jeglicher Zusatzfähigkeiten und ihr könnt ihnen keine Befehle erteilen. Bestimmte Abschnitte erfordern nämlich dringend Planung, wie das Aufstellen von Geschützen und Minen. Fairerweise erhaltet ihr vom Spiel den Hinweis, ab wann ihr auf KI-Kumpanen besser verzichtet. Das ist wichtig, denn die höheren Schwierigkeitsgrade sind auch mit echten Spielern anfangs kaum zu bewältigen.

„Kann ich vielleicht aus dieser Horrorstory noch aussteigen?“*

Grafisch nicht bahnbrechend, aber durchaus ansprechend geht es abwechslungsreich und atmosphärisch durch eine Raffinerie, sowie auf die Oberfläche und später ins Innere des Planeten LV-895. Zum Umschauen bleibt keine Zeit, denn unzählige Alien-Horden lassen permanent eure Läufe glühen. Von der ersten Sekunde an geht es heftig zur Sache – Zeit zum Verschnaufen gibt es kaum. Von den 20 Gegner-Typen, bestehend aus Aliens und Androiden, sind 11 mit gemeinen Fähigkeiten versehen, durch die sie etwa in Säureblasen explodieren, euch anspringen, anspucken, umrennen oder auflauern. Leider verlaufen Missionen dabei stets ähnlich. Fast immer ballert ihr euch zu einem Event-Bereich, drückt Knöpfe oder sucht Gegenstände und verteidigt diese Sektion. Das wiederholt sich, bis die Haupt- und Nebenaufgaben abgeschlossen sind. Nur die letzte Mission variiert hier zum Ende hin, aber wir möchten euch nicht zu viel verraten.

Zwar verspricht der Entwickler, dass die Gegner euch überlisten könnten, sie nutzen bei Angriffen auch brav die Wände und Decken, kommen mal aus dem Hinterhalt und von der Seite, aber in den meisten Fällen stürmen sie einfach in Massen auf euch zu. Dank eines Motion-Trackers im Interface behaltet ihr dabei stets den Überblick. Auffällig: Spielt ihr Missionen zwangsläufig öfter, stellt ihr bald fest, dass sie konstant an den gleichen Ausgangspunkten erscheinen. Sobald ihr übrigens alle Kampagnen hinter euch gebracht habt, geht es im frisch freigeschalteten Horde-Modus gegen endlose Wellen von Aliens heftig zur Sache.

„Wie oft soll ich Ihnen denn dieselbe Geschichte noch wiederholen?“*

Bis ihr alle Waffen, Vorteile und optischen Schmankerl euer eigen nennt vergehen zahlreiche Spielstunden. Zwölf Missionen zu je ca. 25 Minuten Spielzeit klingt erst mal viel, die zehren aber durch den immer gleichen Ablauf schnell an der Motivation. Höchstens die einstellbaren Schwierigkeitsgrade für die persönliche Herausforderung motivieren für längere Zeit. Aliens: Fireteam Elite macht zudem den Eindruck, dass problemlos mehr Inhalte nachgeliefert werden könnten, wie weitere Ingame-Boni, neue Spiel-Modi und sogar Kampagnen. Das ist natürlich bisher nur Wunschdenken unsererseits. Bis dahin halten uns und euch vielleicht die täglichen und wöchentlichen Herausforderungen bei Laune. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Zamora



„Der bisher spaßigste Shooter im Aliens-Universum mit viel Potenzial.“

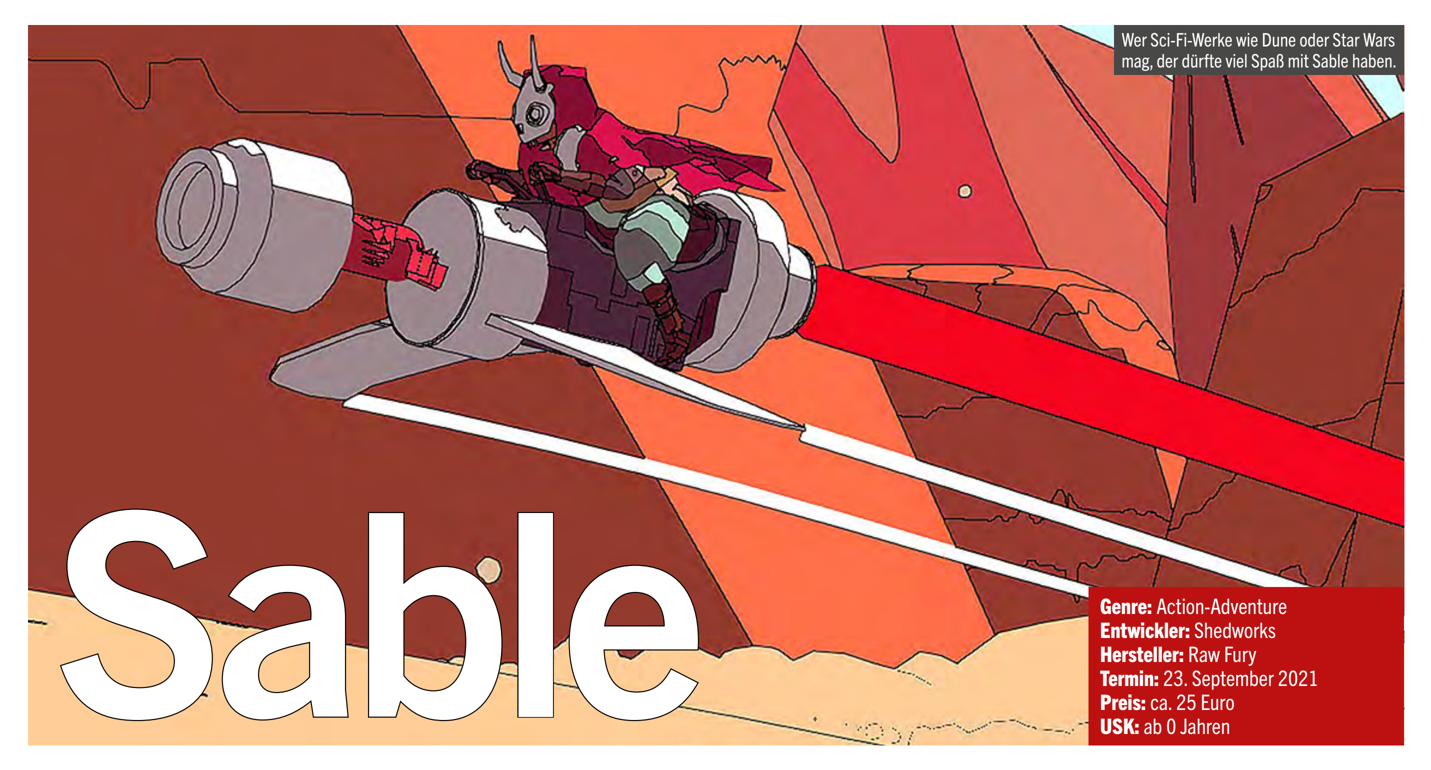
Glücklicherweise ist und will es kein neues Aliens: Colonial Marines sein! Die Soundeffekte sind authentisch – vor allem die wiedererkennbaren Waffensounds. Es gibt pausenlos Action und reichlich Upgrade-Material zu finden. Trotzdem stellt sich für mich irgendwann ein Aha-Effekt ein. Ich hatte zwar viel Spaß beim Testen, nur wie Geschlechtsverkehr ist es alleine leider irgendwann langweilig. Und weil ich immer wieder die gleichen Missionen spielen muss, die sich zudem im Ablauf ähneln, war für mich bald die Luft raus. Ein PvP-Modus, in dem Spieler beispielsweise die Rolle der Aliens übernehmen (Left4Dead lässt grüßen!) wäre genial. Modi wie Infestation, Survivor und die Predator-Lizenz, wie in einem indizierten Titel von Sega, würden das Spiel mit Langzeitmotivation noch aufwerten. Bis es soweit ist, sind die 40 Euro bisher trotzdem ein akzeptabler Preis für einige Stunden Koop-Spaß im Aliens-Universum.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr guter Sound, gelungene Musikuntermalung
- ➕ Stimmungsvolle Umgebung und Atmosphäre
- ➕ Spaßige Koop-Ballerei mit echten Mitspielern
- ➕ Missionen mit ordentlicher Spieldauer
- ➕ Abwechslungsreiche Klassen
- ➕ Zahlreiche Waffen, Skins und Upgrades
- ➕ Zufriedenstellendes Waffenhandling
- ➕ Fordernde Schwierigkeitsstufen + opt. Herausforderungen …
- ➖ … deren höchste Stufen fast zu schwer sind
- ➖ KI-Kumpanen relativ dümmlich
- ➖ Missionen nicht allzu abwechslungsreich und ziehen zudem den Fortschritt in die Länge
- ➖ Grafik nicht mehr sonderlich zeitgemäß



* Zitate: Aliens – Die Rückkehr



Wer Sci-Fi-Werke wie Dune oder Star Wars mag, der dürfte viel Spaß mit Sable haben.

Sable

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Shedworks
Hersteller: Raw Fury
Termin: 23. September 2021
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 0 Jahren

Das bezaubernde und faszinierende Open-World-Indiespiel Sable ist nun endlich für PC und Xbox erschienen, zeichnet jedoch in unserer Review ein sehr durchwachsenes Bild.

Von: Maci Naeem Cheema

Auf dem Papier klingt Sable wie ein zum Scheitern verurteiltes Projekt. Nur zwei Entwickler wagen sich an ein Open-World-Abenteuer, jedoch ohne jegliche Action. Darüber hinaus möchten sie sich mit einem der besten Spiele der letzten Zeit messen: The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Das Nintendo-Spiel nehmen wir als Vorlage omnipräsent während unserer ca. 20-stündigen Spiele-Session wahr. Ein Vergleich ist somit unvermeidbar, auch wenn der natürlich in Bezug auf die Größe der Produktion unfair wirkt. Wir klären im Test, an wen sich der experimentelle Zelda-Klon Sable richtet, was die Faszination ausmacht und wo im Sand jede Menge Stolpersteinchen stecken.

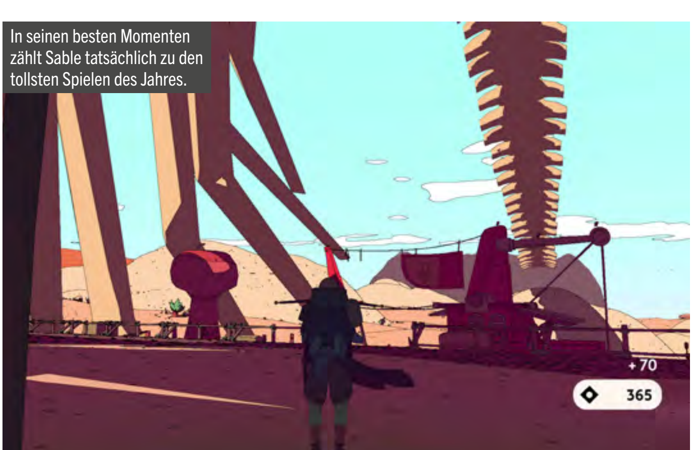
Der Fremde gewachsen

Das intime Adventure stellt das junge Mädchen Sable in den Fokus, das eine für den heimischen Stamm übliche Selbstfindungsreise auf einem futuristischen Gleiter antreten muss. Klingt im ersten Moment nicht sonderlich ausgefallen und ist es auch nicht. Doch die an sich dünne Geschichte fügt sich gut in das Gesamtwerk Sable ein und drängt sich nie unnötig in den Vordergrund. Stattdessen geht es um das Erkunden und Erforschen der Spielwelt Midden. Dabei wichtig zu erwähnen: Es gibt keine Verheerung wie in Zelda, die wir aufhalten sollen. Es gibt auch keinen übermächtigen Gegenspieler, der die Welt unterjochen möchte. Es gibt nicht einmal Feinde. Insgesamt bietet Sable auf den ersten Blick damit recht wenig, doch mit jeder Spielstunde wächst die Faszination und wer sich durch das monotone einstündige Tutorial beißt, der wird belohnt.

Neben einigen Siedlungen, die der öden Spielwelt etwas Leben verleihen, gibt es unzählige alte Raumschiffe und Fragmente zum Entdecken. Diese Orte servieren mehr narratives Futter über den Untergang und die letzten Stunden einer ausgestorbenen Zivilisation. Beispielsweise finden wir mehrere Stationen einer intakten K.I. in der weiten Wüste, die einen interessanten Einblick in die Vergangenheit der mysteriösen Welt gibt. Eine Sprachausgabe gibt es übrigens nicht, wer sich also in Sables charmante Heimat einarbeiten möchte, der muss lesen. Zwar sind Lokalisierungen in einigen Sprachen geplant, unter anderem in Deutsch, Spanisch und Französisch, die folgen aber erst in den nächsten Monaten. Laut Entwicklerteam möchte man sie bis Ende 2021 veröffentlichen.

Ein atemberaubendes Plätzchen Nichts

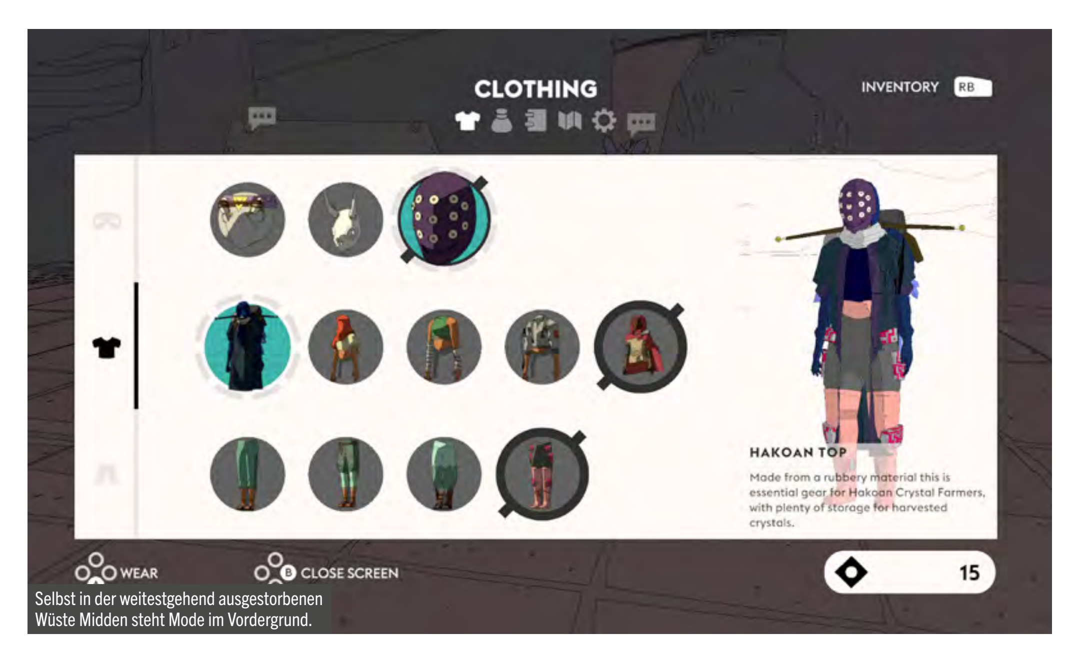
Wer keine Lust auf diese Präsentation der Hintergrundstory hat, der kann sich auch dem eigentlichen Herzstück Sables hingeben: der atemberaubenden Spielwelt, die auf eine ganz besondere Art und Weise verzaubert. Die intime Spielerfahrung, die auf Entspannung, Ruhe und Melancholie setzt,



In seinen besten Momenten zählt Sable tatsächlich zu den tollsten Spielen des Jahres.



Selten war ein Videospiel näher an einer wunderschönen Graphic Novel zum Nachspielen.



Selbst in der weitestgehend ausgestorbenen Wüste Midden steht Mode im Vordergrund.

knüpft tatsächlich in ihren besten Momenten an die Faszination des zerstörten Hyrule an. Wie bereits erwähnt steht Sables Selbstfindung im Zentrum. Doch was wäre schon Selbstfindung ohne jegliche spirituelle Komponente? Diese existiert in Form unseres Gleitgeräts „Simoon“, dem eine Seele innewohnt und mit der wir über den Verlauf unseres Abenteuers eine Bindung aufbauen sollen. Fliegen wir auf unserem unzerstörbaren Hoverbike durch die Wüste, so kommen sofort Erinnerungen an Star Wars in den Sinn.

Neben den kleinen zerstörten Raumschiffen in Midden finden sich ebenso riesige Wracks, die große Puzzle im Stile der Zelda-Schreine aus Breath of the Wild bieten. Die Kopfnüsse fallen zwar keinesfalls so gelungen und komplex aus, die Dungeons haben aber durch ihre imposante Größe und den wunderschönen Look eine magische Note, die man nicht von der Hand weisen kann.

Kot sammeln, ausbrechen und ermitteln

Darüber hinaus gibt es in den Nomaden-Siedlungen jede Menge Quests zu erledigen. Mal sollen wir den Kot von Riesenkäfern sammeln, indem wir ihnen nach der Fütterung auf den Rücken springen. An anderer Stelle möchte ein Vater, dass wir mithilfe einer sagenumwobenen und gefürchteten Maske ein Kind aus einem Gefängnis befreien. Den Missions-Höhepunkt erreicht Sable, wenn es um eine komplexe Ermittlungsarbeit geht, bei der wir Beweise sammeln, um einen Täter zu finden. Zugegeben, das sind die ausgefalleneren Missionen, die meiste Zeit beschränken sich Nebenaufgaben auf simple „Fetch-Quests“, also Abholaufträge. Das kann ein großer Kritikpunkt sein, kommt jedoch auch darauf an, was man sich von Sable erhofft.

Kämpfe spielen, wie bereits erwähnt, keine Rolle. Auch die wenigen Tiere, die es zu entdecken gibt, haben es nie auf uns abgesehen. Selbst, wenn wir von der Spitze einer riesigen Ruine springen, erleiden wir keinen Schaden. Nichts in Midden will oder kann uns verletzen. Und hier ist wieder die Frage, ob man das als kritikwürdig betrachtet.

Denn auf der einen Seite fehlt es tatsächlich über einen längeren Zeitraum an Aufregung, Gefahr oder Dynamik, aber im selben Atemzug ist das auch wirklich toll! Statt sich ständig mit Fledermäusen oder Goblins herumzuschlagen, atmen und genießen wir die Szenerien. Sable belohnt mit seiner Schönheit. Steht man inmitten der Wüste und erblickt wunderliche Berghänge oder fliegende Inseln, so kann man es kaum erwarten, diese ausgiebig zu erforschen.

Ein Skill-System oder Möglichkeiten, unsere Fertigkeiten weiterzuentwickeln, gibt es nicht. Die Ausnahme ist unsere Ausdauer, die fürs Rennen und Klettern essenziell ist. Überall in Midden finden sich sogenannte „Chum-Eier“. Die können wir zur Chum-Königin bringen, die uns mit einem neuen Ausdauerbalken belohnt. Um uns dennoch bei der Stange zu halten, gibt es viele Kleidungsstücke und Masken, die wir uns bei den verschiedenen Nomadenstämmen verdienen. Es gibt natürlich auch eine Währung in Midden. Mit der können wir unseren treuen Gleitpartner mit neuen Teilen versehen.

Wunderschöne Graphic Novel zum Nachspielen

Die offensichtliche Stärke, die bereits seit der Ankündigung 2018 begeistert, ist der atemberaubende Art-Style von Sable. Studio Shedworks ist es toll gelungen, Sable wie eine interaktive und wunderschöne Graphic Novel wirken zu lassen. Einen offensichtlichen Einfluss verkörpert der herausragende französische Cartoonist Jean „Moebius“ Giraud. Für noch mehr Zeichentrick-Atmosphäre wurden die Animationen der Charaktere reduziert, was im Gesamtbild für einen wirklich originellen Stil sorgt. Gepaart mit dem speziell fürs Spiel geschriebenen Soundtrack der Indie-Band Japanese Breakfast und der allgemein wundervollen Audiountermalung ergibt sich ein audiovisuelles Prachtstück, wie man es nur selten zu Gesicht bekommt.

Sable setzt zusätzlich auf ein Tag-Nacht-System, bei dem sich die erste der großen Schwächen präsentiert. Die sorgfältig ausgewählten Farbpaletten der insgesamt sieben Weltbereiche überzeugen durch die Bank, bei Nacht verwandelt sich das Gezeigte aber in eine eintönige, matschige Enttäuschung. Berge wirken aus der Entfernung eigenartig halbtransparent, Schatten präsentieren sich nur selten wie sie sollten und allgemein gibt es diverse Grafikfehler und Framerate-Einbrüche, die für Unmut sorgen. Laut des Entwickler-Duos ist man sich der Probleme bewusst und verspricht, diese in den nächsten Wochen auszubessern.

Kann man experimentellen Spielen etwas abgewinnen, so findet man in der Wüste Midden unzählige Dinge, die sich langfristig ins Gedächtnis brennen. Sollte man jedoch seine Schwierigkeiten mit eher ruhigen und minimalistischen Geschichten haben und sich ein abwechslungsreiches und intensives Abenteuer wie Breath of the Wild erhoffen, so wird man ziemlich auf die Schnauze fallen. Sable ist ein Kleinprojekt mit jeder Menge Herz, das nur funktioniert, wenn man tatsächlich bereit ist, sich der Leere und Ruhe hinzugeben. Zwischen den vielen Raumschiffwracks, den Außenposten und Dünen liegen nämlich magische Momente, die es verdienen, entdeckt zu werden. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Toller Sci-Fi-Trip, der bezaubert und enttäuscht.“

So schwer wie bei Sable fiel mir ein Spieletest noch nie. Irgendwo zwischen der nicht abstreitbaren und manchmal zu starken Monotonie, der tiefen Melancholie, die in jeder Faser der traumhaften Wüste Midden steckt, und den heftigen Technik- und Grafikproblemen steckt nämlich eine atemberaubende Sci-Fi-Spielerfahrung, die sich kaum mit anderen Videospielen vergleichen lässt. Ein bisschen Star Wars trifft kleine Meisterwerke wie Journey und große Blockbuster im Stile von The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Sable ist sicher nichts für die breite Masse, wer dem Abenteuer aber eine Chance gibt, der könnte belohnt werden mit jeder Menge magischer Spielemomente.

PRO UND CONTRA

- \+ Eine packende und originelle Spielwelt voller Melancholie und Magie
- \+ Charmante und abwechslungsreiche Charaktere und Orte
- \+ Fantastischer Soundtrack, der die Welt toll einfängt
- \+ Erfrischender Art-Style, den man so noch nicht gesehen hat
- \+ Viele Möglichkeiten, den Charakter und den Gleiter anzupassen
- − Leider zu viele Bugs und Grafikfehler, die das Spielgefühl maßgeblich beeinflussen
- − Bei Nacht und Dunkelheit verliert sich die visuelle Präsentation im graubraunen Matsch
- − Zu monotones Gameplay, das die breite Masse abschrecken könnte
- − Rätsel sind oftmals zu einfach und unkreativ gestaltet
- − Nur manche Missionen gefallen gut, die meisten Aufträge sind simple Fetch-Quests
- − Mit Maus und Tastatur etwas nervig



EASTWARD

PC Games STIL

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Pixpil
Hersteller: Chucklefish
Termin: 16. September 2021
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 12 Jahren

Lange haben wir gewartet: Eastward machte schon vor dem Release durch seinen ultradetailierten Pixel-Style auf sich aufmerksam. Aber was bietet das Indie-Spiel abseits der tollen Optik?

Von: Katharina Pache

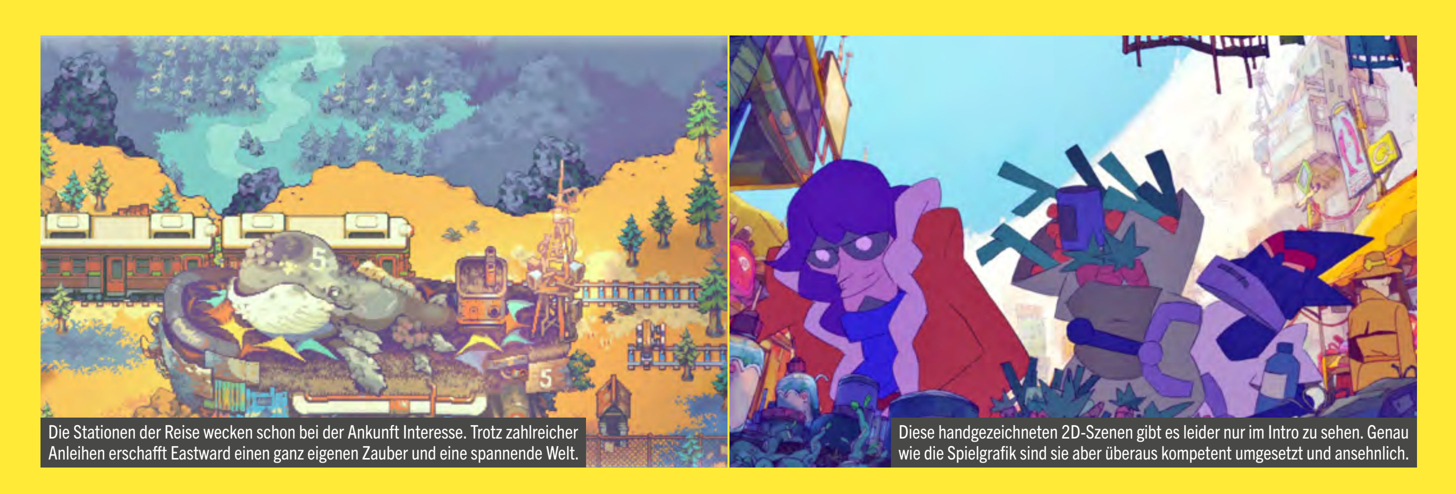
Die Reise geht in Richtung Osten! Und zwar nicht nur innerhalb der Handlung von Eastward, sondern auch thematisch. Das Indie-Abenteuer orientiert sich an großen, japanischen Spieleklassikern, aber schöpft auch allgemein aus der fernöstlichen Popkultur als Inspirationsquelle. Besonders der Ghibli-Anime Chihiros Reise ins Zauberland dürfte Pate gestanden haben für den Roadtrip mit einem Zug durch eine magische Welt. Aber schafft Eastward es trotz offensichtlicher Vorbilder, eigene Akzente zu setzen? Diese Frage klären wir als erstes, bevor wir in Handlung und Gameplay von Eastward einsteigen.

Im Schatten der Großen

Die meisten Anleihen, derer sich Eastward großzügig bedient, sind sehr offensichtlich ins Spiel eingebunden. Die Mother-Reihe, hierzulande als Earthbound bekannt, ist eines dieser großen Vorbilder und ihr wird in Eastward bei Stil und Musikuntermalung ausgiebig gehuldigt. Abseits davon wird Earthbound zudem durch das Spiel im Spiel referenziert, Earth Born genannt – auch, wenn dieses wiederum eher an ein Rogue-like-Final-Fantasy erinnert. Eastward ist vollkommen durchzogen von Referenzen, wird beinahe schon von ihnen zusammengehalten. Viele davon sind subtil, viele aber auch sehr platt und offensichtlich. Wenn auf dem Kinoprogramm in einer Stadt zu lesen ist, das dort Streifen wie Cowboy Bebop, Astro Boy, Akira und dergleichen laufen, dann ist das reiner Fan-Service, der die Welt unglaubwürdiger macht anstatt sie zu bereichern. Sollte euch diese doch sehr offensive Einbindung von Inspirationsquellen stören, ist Eastward nicht der richtige Titel für euch. Allerdings versprüht Eastward trotz all dieser Tribute ein eigenes Flair und entführt euch in eine Welt, die man in dieser Form noch nicht gesehen hat – obschon sie im Grunde aus einem Remix bekannter Settings aus Film, Spiel und Fernsehen besteht. Natürlich bieten ja die meisten Spiele, Bücher und Geschichten allgemein oftmals bereits bekannte Themen oder Handlungsstrukturen, die neu arrangiert werden. Eastward trägt seine Inspirationsquellen unübersehbar und stolz am Revers.

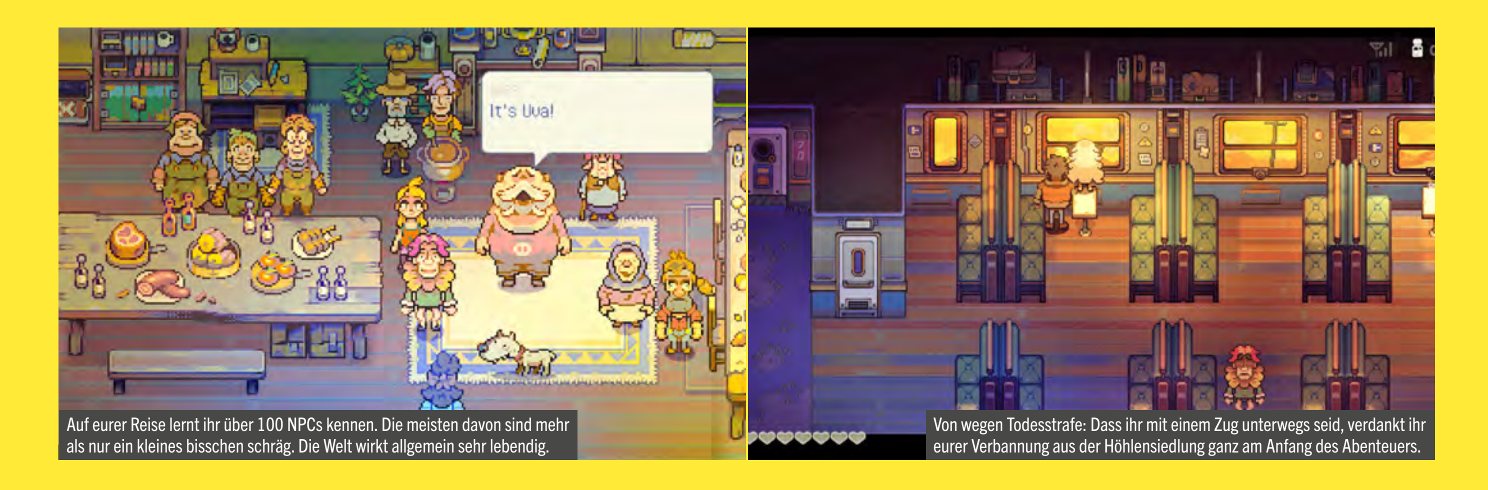
Ein Mann, ein Kind

Jetzt aber mal in die Vollen: Worum geht's in Eastward? Ihr spielt



Die Stationen der Reise wecken schon bei der Ankunft Interesse. Trotz zahlreicher Anleihen erschafft Eastward einen ganz eigenen Zauber und eine spannende Welt.

Diese handgezeichneten 2D-Szenen gibt es leider nur im Intro zu sehen. Genau wie die Spielgrafik sind sie aber überaus kompetent umgesetzt und ansehnlich.



Auf eurer Reise lernt ihr über 100 NPCs kennen. Die meisten davon sind mehr als nur ein kleines bisschen schräg. Die Welt wirkt allgemein sehr lebendig.

Von wegen Todesstrafe: Dass ihr mit einem Zug unterwegs seid, verdankt ihr eurer Verbannung aus der Höhlensiedlung ganz am Anfang des Abenteuers.

zwei Figuren: John und Sam. Der schweigsame John, geschätzt Mitte 40, arbeitet in den Minen einer unterirdischen Siedlung. Dort findet er eines Tages einen Tank, in dem ein kleines Mädchen mit schneeweißen Haaren schlummert. Er nimmt sie mit und auf, die kleine Sam lebt also fortan bei John und die Welt scheint in Ordnung – bis es zu einem Zwischenfall kommt, bei dem die beiden aus dem Ort verbannt werden. Das vermeintliche Todesurteil entpuppt sich allerdings als erste Etappe einer ganzen Reise, denn anders, als von den Höhlenbewohnern vermutet, kann man an der Erdoberfläche tatsächlich leben. Jedoch unter ständiger Bedrohung des Miasma, einer Art schwarzer Masse, die regelmäßig Siedlungen verwüstet und dafür sorgt, dass die Wildnis von Monstern bevölkert wird. Das nun ist ein erzählerisches Element, so alt wie die Geschichte der Videospiele selbst, aber es funktioniert und wird im Rahmen der Hintergrundgeschichte erklärt. Entwurzelt suchen John und Sam nun nach einer neuen Heimat, besuchen dabei diverse Städte, lernen jede Menge NPCs kennen und müssen dabei auch noch herausfinden, wo Sam eigentlich herkommt und wieso die junge Dame über magische Fähigkeiten verfügt.

Von Pfannen und Magie

Eastward ist ein typisches Action-Adventure mit Rollenspielelementen. Eure beiden Charaktere leveln zwar nicht auf, Johns Ausrüstung allerdings schon und Sam erlernt im Verlaufe des Abenteuers zusätzliche Fähigkeiten. Kämpfe finden in Echtzeit statt: John schwingt im Nahkampf seine treue Bratpfanne, erhält im Laufe der Zeit drei Feuerwaffen obendrein und legt Bomben. Sams Magie friert Feinde kurz ein, dient zur Manipulation der Umgebung, erschafft einen Schild oder heilt die beiden Protagonisten. Auf Knopfdruck wechselt ihr zwischen den beiden Helden, ihr könnt – und sollt! – also einen Angreifer kurz mit Sams Magie festhalten, um ihn dann mit Johns Bratpfanne ordentlich eine überzuziehen. Gelegentlich erscheinen die Hitboxen dabei nicht ganz nachvollziehbar, aber das ist meist nicht kriegsentscheidend. Ärgerlicher ist da schon, dass der nicht vom Spieler kontrollierte Charakter nicht selbstständig handelt, sondern völlig passiv bleibt, was nicht nur schade, sondern auch unglaubwürdig ist. Außerdem verursachen auch Treffer bei dem gerade inaktiven Helden Schaden, so verliert man in hektischen Momenten oder engen Räumen gerne mal mehr Lebensenergie, als einem lieb ist und fair erscheint. Ausgeglichen wird das durch automatische Saves, viele manuelle Speicherstationen, die Möglichkeit, sich oft durch Essen oder Schlafen zu heilen, und nicht zuletzt die sehr fairen Rücksetzpunkte, bei denen man die meiste Zeit quasi sofort wieder an der Stelle einsteigt, an der man das Zeitliche gesegnet hat.

Zu bestimmten Zeitpunkten seid ihr auch mal alleine unterwegs oder ihr müsst das Duo bei

New Dam City ist eines der optischen Highlights in Eastward. Allerdings wird die Zeit vor Ort durch einige Dienstbotenmissionen unnötig gestreckt.

Die Bratpfanne von John hat den Vorteil, dass sie keine Munition benötigt. Deshalb nutzen wir sie sehr oft.

Rätseln aufteilen. Nur Sam etwa kann durch enge Tunnel kriechen, während nur John schwere Hindernisse bewegen oder Gänge aufsprengen kann. Anders als bei einem Zelda kommen im Verlauf des Abenteuers nicht viele weitere Items hinzu, mit denen man die Umgebung beeinflussen kann, weshalb der Komplexitätsgrad der Rätsel die meiste Zeit über konstant bleibt. Gegen Ende kommen dann höchstens erschwerte Bedingungen wie Zeitlimits oder stärkere Gegner hinzu, mit denen ihr euch in den Dungeons auseinandersetzen müsst. Ausnahmen sind die optionalen Schatzkisten, bei denen man vereinzelt wirklich ein bisschen knobeln muss, um sie zu erreichen. Insgesamt sind die Kopfnüsse gut gestaltet und sorgen in Abwechslung mit den Kämpfen, dem Erkunden und den Story-Sequenzen für einen angenehmen Spielfluss, der stark an bekannte Retro-Klassiker erinnert. Nur das viele Hin- und Herlaufen beim Erledigen diverser Quests nimmt gelegentlich zu viel Raum in Anspruch, danach geht es aber üblicherweise gleich wieder mit etwas Unterhaltsamerem weiter. Wäre angesichts der unterschiedlichen Fähigkeiten von John und Sam in Sachen Rätsel mehr drin gewesen? Auf jeden Fall. Aber man muss auch festhalten: Was vorhanden ist, macht Laune und wurde gut umgesetzt.

Wir müssen reden

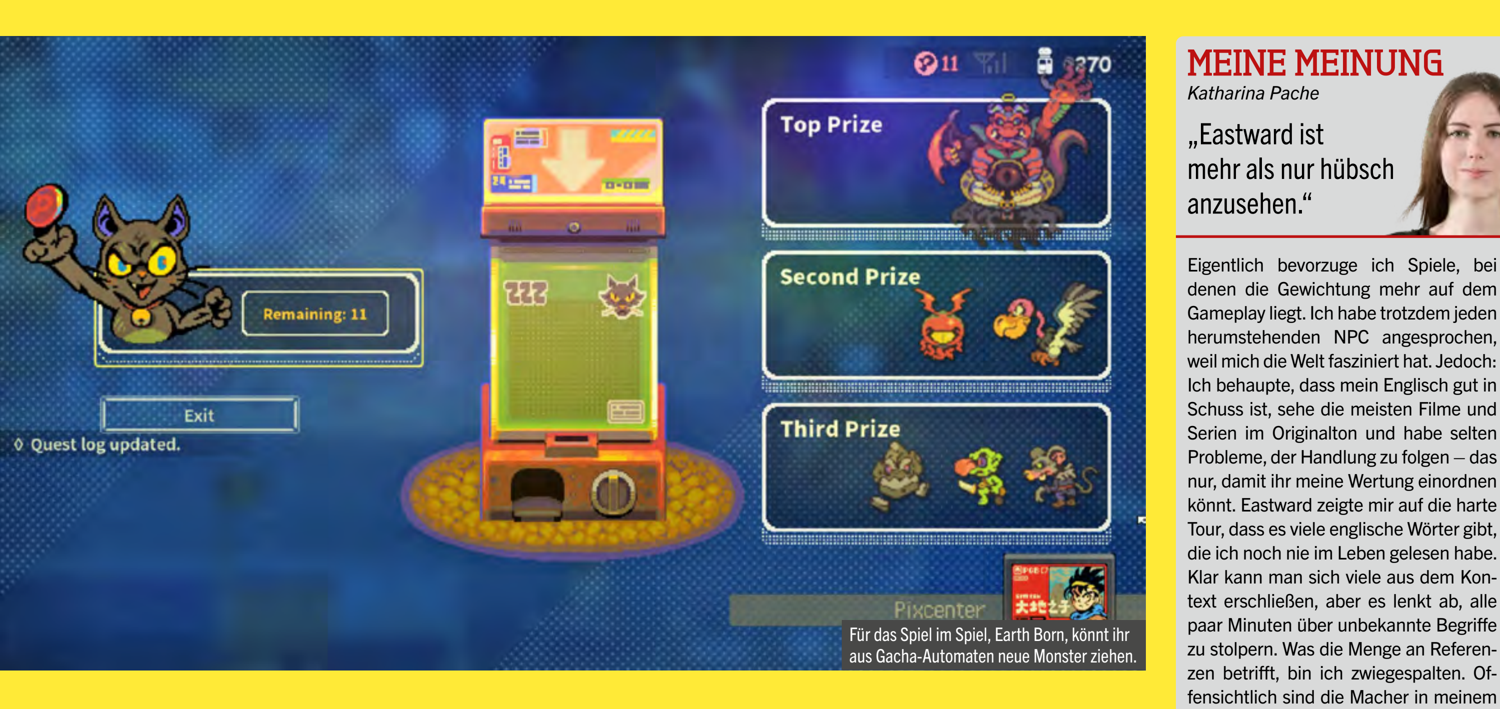
Die Hauptstory ist grundsätzlich spannend. Am Ende bleibt sie einige Antworten schuldig, sie hat ein paar weniger überzeugende Momente und wird an einigen Stellen durch gewisse erzählerische Maßnahmen ausgebremst. Wir wollen an dieser Stelle nicht unnötig spoilern, aber lassen mal das Stichwort Zeitschleife fallen. Insgesamt jedoch weißt die Story von Eastward zu gefallen, da die Geschichte trotz all der Anleihen aus anderen Medien bei der Stange hält und man das ungleiche Duo John und Sam gerne glücklich sehen möchte. Euch muss allerdings klar sein, dass in Eastward neben der Action die Unterhaltungen gleichwertig viel Raum einnehmen. Ihr werdet lange und häufig mit den schrägen Einwohnern sprechen, und zwar auf Englisch – es gibt keine deutschen Texte und keine Vertonung. Das ist an sich schon nicht allzu erfreulich, obendrein haben sich die Autoren mit sehr viel Elan in ihre Lexika gestürzt. Reines Schulenglisch reicht angesichts der vielen umgangssprachlichen Ausdrücke, Dialekte und hochgestochener Ausdrucksweisen an vielen Stellen nicht aus. Der Vorteil ist: Wenn man jeden unbekannten Begriff nachschlägt, ist der eigene Wortschatz hinterher größer. Der Nachteil: Momente der Unverständnis und das Nachschlagen reißen aus dem Spiel, zudem drücken sich in Eastward auch Kinder teilweise so geschwollen und gestelzt aus, dass es unglaubwürdig wirkt. Es ist lobenswert, dass so viel „unnötige“ Dialoge geschrieben und so viele „überflüssige“ NPCs gestaltet wurden, aber ohne die entsprechenden Sprachkennt-



Durch enge Tunnel wie diesen passt nur die kleine Sam. Ihr könnt die Charaktere getrennt steuern. Gefunden haben wir hier das Äquivalent eines Herzteils.



Die Stimmung in Eastward ist oftmals überraschend melancholisch. Für jüngere Spieler ist das Spiel aber nicht nur deshalb ungeeignet.



Für das Spiel im Spiel, Earth Born, könnt ihr aus Gacha-Automaten neue Monster ziehen.

nisse hat man eben wenig bis gar nichts davon.

Makellos

Ohne Worte verständlich sind hingegen Geräuschekulisse und Hintergrundmusik. An dieser Stelle gibt es nichts zu meckern, der Sound-Effekt beim Öffnen von Truhen ist befriedigend wie in einem Zelda, die Melodien des Soundtracks gehen an den richtigen Stellen ins Ohr, untermalen passend die Stimmung und in den richtigen Momenten herrscht auch einfach mal Stille. Auf dem gleichen hohen Niveau bewegt sich die Optik von Eastward. Der überaus detaillierte Pixelstil ist unglaublich anzusehen und ein echter Augenschmaus. Beeindruckend ist die schiere Masse an Kulissen, NPCs und Animationen, durch die Vielzahl unterschiedlicher Settings gibt es hier kaum Zweitverwertung und jedes Areal strotzt nur so vor liebevollen Details, die die Welt lebendig werden lassen. Wer auch nur ein bisschen was für Pixelkunst übrig hat, dem geht in Eastward ganz sicher das Herz auf. Ganz besonders sticht in diesem Sammelsurium der Blickfänge die Stadt New Dam City hervor, das absolute Highlight auf der Reise gen Osten.

Für den Roadtrip solltet ihr euch etwa 20 Stunden Zeit nehmen, wenn ihr nur die wichtigsten Sightseeing-Stops einlegen wollt. Wir haben 27 Stunden benötigt, aber auch jede Nebenquest verfolgt und nach allen versteckten Truhen gesucht. Das ist eine ordentliche Spielzeit, dafür ist der Wiederspielwert des linearen Abenteuers gering und dürfte nur diejenigen animieren, die alles erledigen wollen – etwa, weil sie Earth Born, das Spiel im Spiel, abhaken möchten oder weil ein Rezept zum Kochen fehlt. Wie in alten Spielen gilt: Wer etwas verpasst hat, guckt in die Röhre; ihr könnt nicht zu Orten zurückkehren, die ihr verlassen habt. Dass man die zahlreichen Dialoge nicht überspringen kann, dämpft das Interesse an einer zweiten Runde.

Ihr liebt Earthbound und Terranigma? Ihr liebt (Retro-)Zelda? Dann dürfte Eastward euer Fall sein. Auch, wenn es offensichtliche Inspirationsquellen gibt, ist dieses Indie-Spiel mehr als die Summe seiner unzähligen Versatzstücke und in künstlerischer Hinsicht exquisit. Das größte Problem: Die Englisch-Hürde. ❑




Sams Magie ist schadet zwar Gegnern nicht, aber sie kann damit die Umgebung auf vielfältige Weise manipulieren.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache

„Eastward ist mehr als nur hübsch anzusehen."

Eigentlich bevorzuge ich Spiele, bei denen die Gewichtung mehr auf dem Gameplay liegt. Ich habe trotzdem jeden herumstehenden NPC angesprochen, weil mich die Welt fasziniert hat. Jedoch: Ich behaupte, dass mein Englisch gut in Schuss ist, sehe die meisten Filme und Serien im Originalton und habe selten Probleme, der Handlung zu folgen – das nur, damit ihr meine Wertung einordnen könnt. Eastward zeigte mir auf die harte Tour, dass es viele englische Wörter gibt, die ich noch nie im Leben gelesen habe. Klar kann man sich viele aus dem Kontext erschließen, aber es lenkt ab, alle paar Minuten über unbekannte Begriffe zu stolpern. Was die Menge an Referenzen betrifft, bin ich zwiegespalten. Offensichtlich sind die Macher in meinem Alter und mit den gleichen Medien aufgewachsen wie ich. Manche Hommagen waren mir trotzdem zu direkt. Alle Anspielungen zu nennen, würde den Artikel sprengen, zumal es bestimmt noch mehr davon gibt, die ich nicht erkannt oder übersehen habe. Von Gundams zu Yoshi's Story, von Neon Genesis Evangelion über die Ginyu Force aus Dragon Ball Z bedient sich Eastward kreuz und quer bei der Popkultur, die man als Ende 20- und Anfang 30-Jähriger Videospieler kennt. Im Endeffekt ist es aber vor allem eine Geschmacksfrage, ob und wie stark diese Tribute den Genuss trüben. Eigene Ideen bietet das Indie-Spiel ja ebenfalls und in Kombination mit dem Gameplay fühlt sich das meiste durchaus stimmig an.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Balance zwischen Kämpfen, Rätseln und Story
- ➕ Spannende Spielwelt und tolle Atmosphäre
- ➕ Grandiose, detailverliebte Pixeloptik
- ➕ Wundervolle Musikuntermalung
- ➕ Schön gestaltete, nie zu schwierige Rätsel
- ➕ Mit Nebenquests und versteckten Sammelobjekten
- ➕ Sehr faires Speichersystem
- ➕ Einige schön gestaltete Bosse
- ➕ Ordentlicher Umfang von mehr als 20 Stunden
- ➕ Schräge und interessante Charaktere
- ➕ Im Grunde spannende Story …
- ➖ … die aber an einigen Stellen ausgebremst wird
- ➖ Einige Fragen bleiben offen
- ➖ Inaktive Spielfigur kämpft nicht und nimmt Schaden
- ➖ Hervorragende Englischkenntnisse nötig
- ➖ An manchen Stellen viel Herumlauferei
- ➖ Wenig Wiederspielwert

WERTUNG 8

Cheese! Im umfangreichen Fotomodus setzt ihr eure Rott-Armee und ihre Hüte in Szene.

PC Games STIL

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ember Lab
Hersteller: Ember Lab
Termin: 21. September 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Kena: **Bridge of Spirits**

Kena: Bridge of Spirits begeistert nicht nur mit seiner wundervollen Präsentation. Im Test fanden wir heraus: Das Action-Adventure hat auch sonst einiges auf dem Kasten!

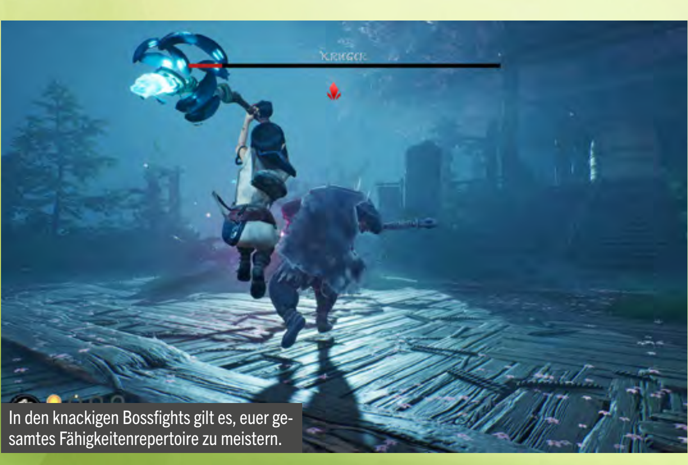
Von: Stefan Wilhelm

Gigantische Spielwelten, Upgrades noch und nöcher und Einzelspieler-Storys, deren Spielzeit gut und gerne mal an den 70 Stunden kratzt: Wer sich in der heutigen Gaming-Landschaft ein AAA-Spiel kauft, geht oft eine Langzeitbeziehung ein. Was also spielen, wenn man sich ein kurzes, knackiges Erlebnis wünscht, das aber gleichzeitig nicht an der Produktionsqualität spart? Die Antwort lautet Kena: Bridge of Spirits! Denn das Erstlingswerk des Indie-Studios Ember Labs ist ein aufwändig gestaltetes, erfrischend entschlacktes und fair bepreistes Action-Adventure, das man gemütlich an einem Wochenende beenden kann. Wobei man das mit dem „gemütlich" besser nicht allzu wörtlich nehmen sollte, aber dazu später mehr.

Letzte Reisebegleitung

Bei Kena schlüpft ihr in die Rolle der gleichnamigen jungen Frau, einer Geisterführerin, welche die Seelen gestorbener Menschen auf ihrer letzten Reise ins Jenseits begleitet. Die bruchstückhaft erzählte Geschichte führt euch in ein verlassenes Bergdorf, in dem seit einer mysteriösen Katastrophe der Kreislauf des Lebens gestört ist. Giftige Blumen und Pflanzen-Monster ziehen eine Schneise der Verwüstung durch das Land, während die Seelen der Verstorbenen im Diesseits festhängen. Euer Job: Herausfinden, was hier passiert ist und den rastlosen Geistern endlich Frieden verschaffen. Da manche der Verstorbenen aber noch ein Hühnchen mit den Lebenden – also auch mit euch – zu rupfen haben, müsst ihr euch während eurer spirituellen Reise auf so manchen harten Kampf gefasst machen.

Bewaffnet mit einem vielseitig einsetzbaren Kristallstab erkundet ihr die Gebiete rund um das Bergdorf, die thematisch an besondere Charaktere angelehnt sind, deren irdische Konflikte ihr aufdecken und lösen sollt. Dazu gibt euch Kena einen bunten Strauß an Action-Adventure-Spielelementen an



In den knackigen Bossfights gilt es, euer gesamtes Fähigkeitenrepertoire zu meistern.



Die Zwischensequenzen könnten direkt aus einem Animations-Blockbuster stammen.

Die Zeitlupenfunktion des Bogens lässt euch Schwachstellen anvisieren – auch in der Luft.

die Hand, die der Titel zu einem durchweg unterhaltsamen und gelungen spielbaren Mix vereint. Ihr hüpft, klettert, löst kleinere Rätsel mit einer überschaubaren, aber nützlichen Anzahl an magischen Gadgets, und kämpft gegen abwechslungsreiche Feinde. Einen großen Teil des Reizes macht dabei allein die wunderschöne Präsentation des Spiels aus, die tatsächlich hält, was die Trailer versprochen haben: Kena ist wie ein Pixar-Film zum Selberspielen!

Himmlisch schön

Das Spiel ist beeindruckend detailliert, stimmungsvoll beleuchtet, voller knalliger Farben und charmanter Figurendesigns, die euch ein ums andere Mal zum Staunen und Schmunzeln bringen werden. Man sieht dem Spiel deutlich an, dass die Mädels und Jungs von Ember Lab ihr Animationshandwerk und auch die Unreal Engine 4 verstehen. Die vorgerenderten Zwischensequenzen, die ihr an bestimmten Punkten in der Story bewundert, sind von wirklich meisterhafter Qualität und absolut kinoreif, aber auch die Ingame-Grafik kann sich mehr als sehen lassen. Die Spielwelt überzeugt dabei aber nicht nur mit ihrer Optik, sondern ist auch mit zahlreichen Geheimnissen gefüllt, die euch immer wieder zum Erkunden der recht offen gestalteten Areale einladen.

Release the Floofs

Das wichtigste Collectible ist gleichzeitig auch zentrales Spielelement. Schon nach euren ersten paar Schritten im lauschigen Wald trefft ihr auf putzige, kleine Fellknäuel namens Rott, die euch auf Schritt und Tritt verfolgen, sobald ihr sie aus ihren zahlreichen Verstecken gelockt habt. Ganze 100 dieser Tierchen verbergen sich an jeder Ecke der Spielwelt – unter Baumstämmen, in Töpfen, am Ende einer Geschicklichkeitspassage oder als Belohnung für eine gewonnene Bogenschützen-Challenge.

Diese kleinen Rätsel sind zwar meist weder sonderlich komplex noch wirklich schwer, aber dadurch, dass ihr meist ein bisschen mehr tun müsst, als nur hinzulaufen und die Tierchen einzusammeln, stellt sich dennoch ein ordentliches Belohnungsgefühl ein. Besonders cool: Auf entsprechend mächtigen PCs kann eure komplette Fellknäuel-Armee gleichzeitig dargestellt werden, was die abseits der Monster recht ausgestorbene Spielwelt lebendiger wirken lässt. Für noch mehr knuffigen Charme sorgt dann ein zwar reichlich sinnloses, aber dennoch witziges Feature: Mit einer eigens dafür gedachten Währung, die ihr in der Spielwelt einsammelt, kauft ihr jedem eurer Begleiter einen von unzähligen Hüten. Wollten wir nur mal erwähnt haben!

Die Rott helfen euch beim Erkunden, indem sie etwa weit entfernte Hebel umlegen, Kisten für euch schleppen oder Todeszonen-Herzen reinigen, wodurch die vergifteten Teile der Landschaft in beeindruckenden, nahtlosen Übergängen wieder farbig gemacht werden. Euer nach und nach erweitertes Fähig-


Das verwinkelte Bergdorf dient als Hub und hält allerelei unterhaltsame Secrets bereit.



Für die Wiederherstellung der Umwelt bekommt ihr Karma, das ihr für Skills ausgebt.

Collectibles verbergen sich hinter allerlei Aktivitäten, wie einem Bogenparcours.

keiten-Repertoire erinnert dabei angenehm an The Legend of Zelda: Der Kampfstab dient gleichzeitig als Bogen, mit dem ihr nicht nur kämpfen, sondern auch mit magischen Schaltern interagieren könnt.

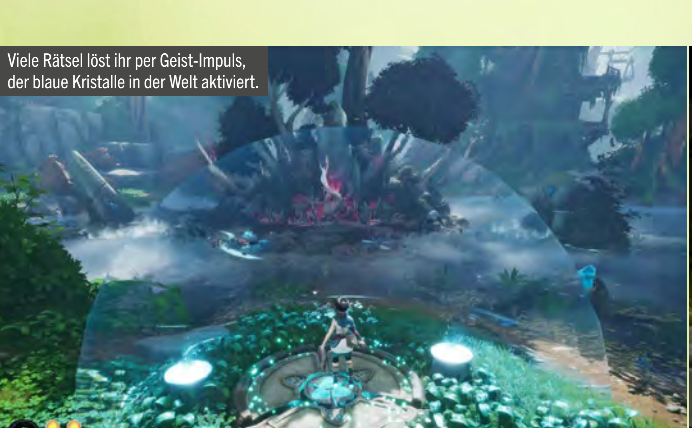
Später gesellt sich eine Bombe dazu, mit der ihr zerstörte Architektur wiederherstellt und so neue Wege eröffnet. Wirkliche Kopfnüsse oder allzu schwierige Sprungpassagen beinhaltet Kena zwar nicht, aber durch eine sehr gelungene Verstrickung der bekannten und sauber funktionierenden Gameplay-Elemente entsteht ein durchweg unterhaltsamer Spielfluss, sodass im Verlauf des etwa zehn bis fünfzehn Stunden langen Abenteuers keine Langweile aufkommt. Während euch das spaßige Erkundungs-Gameplay also bei der Stange hält, aber selten wirklich herausfordert, sind es überraschenderweise tatsächlich die Kämpfe, bei denen ihr richtig ins Schwitzen kommt.

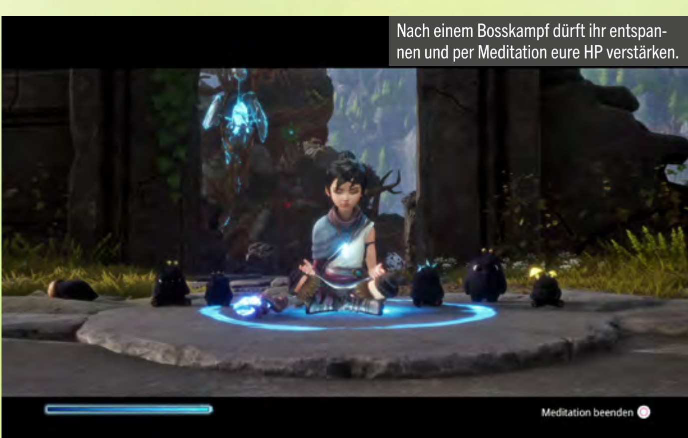
Die dunkle Seele eines Kriegsgottes am Horizont

Mit den giftigen Pflanzen haben auch jede Menge garstige Monster im Bergdorf Einzug gehalten, die sich euch immer wieder in den Weg stellen. In den Gefechten präsentiert sich Kena als actionreicher Mix aus God of War, Horizon: Zero Dawn und, man mag es bei der bunten Optik kaum glauben, auch einer Prise Dark Souls! Mit eurem Kampfstab verkloppt ihr die Feinde mit zweierlei Angriffen und aus der Ferne feuert ihr Pfeile auf leuchtende Schwachstellen. Beide Waffen könnt ihr mithilfe eurer Begleiter verstärken: Zu Beginn jedes Gefechts sind die Rott noch ängstlich und verkriechen sich, aber sobald ihr genügend Treffer ausgeteilt oder eingesteckt habt, unterstützen sie euch mit mächtigen Hieben und durchschlagenden Pfeilen. Außerdem braucht ihr die Rott, um Gegner-Generatoren zu zerstören und die sehr spärlich verteilten Heilpflanzen zu aktivieren.

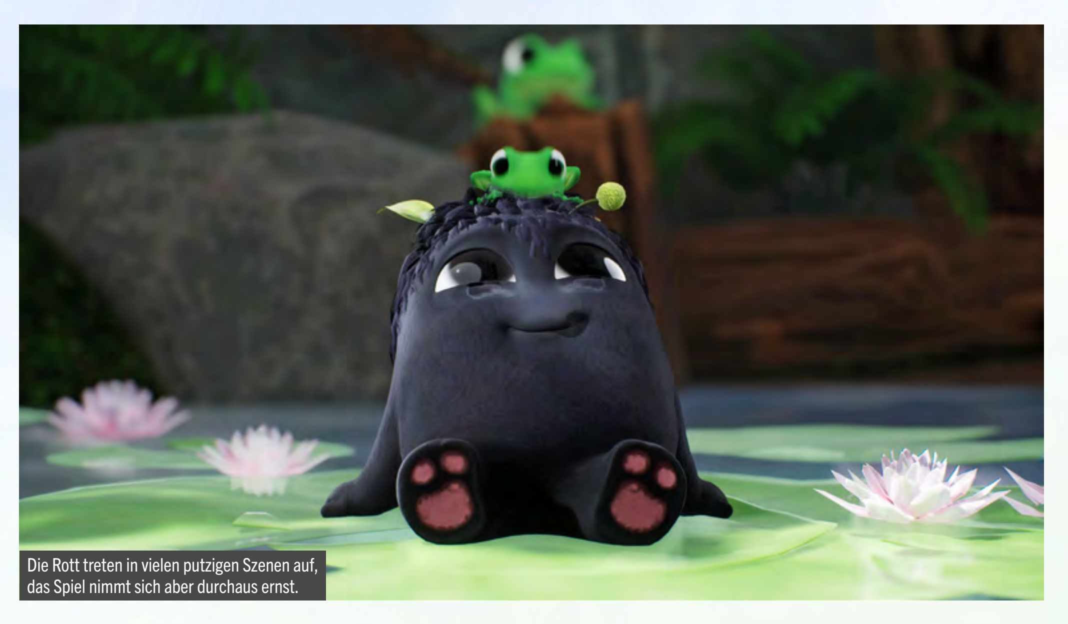
In Kombination mit eurem knappen Lebensbalken und den aggressiven Feinden sorgen die begrenzten Heilmöglichkeiten schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad dafür, dass ihr die gegnerischen Angriffsmuster studieren und euer gesamtes Arsenal verwenden solltet. Zum Glück sind die Feinde abwechslungsreich und gelungen ausbalanciert: Meist bekommt ihr es mit einer Mischung aus Nahkämpfern und Schützen zu tun, die gerne auch noch von Flug- und Spreng-Monstern unterstützt werden.

So pariert ihr Schwerthiebe, hüpft in letzter Sekunde über explodierende Feinde und verpasst dem nervigen Fernkämpfer weiter hinten per Zeitlupenfunktion noch in der Luft einen Kopfschuss. Nun ist natürlich nichts davon für sich genommen neu, aber Kena schafft es auch in den Gefechten, die Elemente bekannter Action-Adventures zu einem sehr soliden Mix zu vereinen, der sich wie aus einem Guss spielt. Einziger Nerv-Faktor: Die Kamera und die Lock-on-Mechanik, mit der ihr den Blick auf einen einzelnen Feind fixiert, waren


Viele Rätsel löst ihr per Geist-Impuls, der blaue Kristalle in der Welt aktiviert.



Nach einem Bosskampf dürft ihr entspannen und per Meditation eure HP verstärken.



Die Rott treten in vielen putzigen Szenen auf, das Spiel nimmt sich aber durchaus ernst.

im Test teils noch etwas zickig und unzuverlässig, woran die Entwickler aber offenbar schon arbeiten.

Hart, aber herzlich

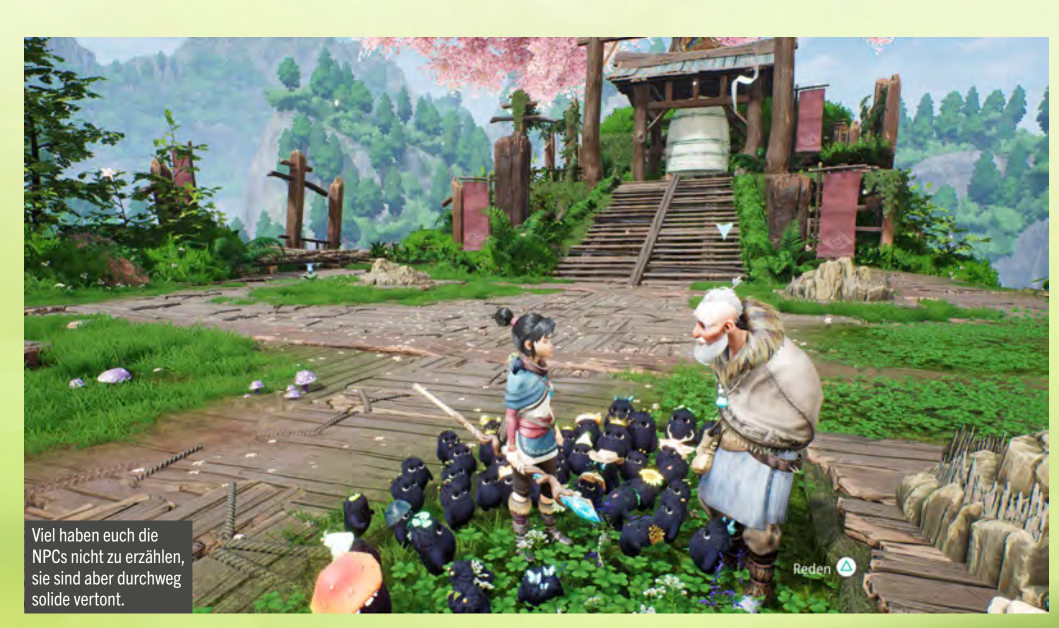
Besondere Highlights sind die häufig eingestreuten und teils wirklich knackigen Bosskämpfe. Mal bekommt ihr es mit einem überdimensionierten Ritter zu tun, dessen Ausweich-Timings ihr lernen müsst, mal versucht euch ein Assassine mit Teleports und Trugbildern zu verwirren, mal verlangt ein fliegender Bogenschütze schnelle Reflexe und präzises Zielen. Die Abwechslung stimmt also, das Herausforderungsniveau ist überraschend hoch, die Siege dafür umso belohnender.

Wer er sich leichter machen will, kauft im Upgrade-Menü eine kleine, aber wertvolle Anzahl an Fähigkeiten, oder stellt den Schwierigkeitsgrad auf „Storymodus" um. Auf der niedrigsten Stufe wird das Spiel dann aber fast schon zu einfach, was den Kämpfen einiges von ihrem Reiz nimmt, während der normale Schwierigkeitsgrad vor allem für Gelegenheitsspieler zu heftig werden könnte - hier wäre eine Zwischenstufe wünschenswert, vor allem, weil das Spiel ohnehin eher mit seinem Gameplay als mit seiner Geschichte glänzt.

Große Gefühle zur großen Inszenierung?

Die Story ist damit auch das einzige, was uns an Kena nicht so recht überzeugt hat. Mit seiner grandiosen Animationsfilm-Optik und der interessanten Prämisse hätte das Spiel eigentlich viel Potenzial für eine emotionale und bewegende Geschichte geboten, das es aber nie so wirklich ausschöpft. Die wenigen Story-Schnipsel, die euch die Geschichten der Charaktere erzählen, sind zwar toll inszeniert, aber immer recht kurz und kryptisch gehalten. Auf eurer Reise begegnet ihr nur einer Handvoll anderer Figuren, und die sind, genau wie die Protagonistin, nicht besonders gesprächig. Viel zu bereden gäbe es aber ohnehin kaum, denn die Handlung bleibt bis zum Schluss platt und simpel. Immerhin sind die Figuren ordentlich vertont, wenn auch nur auf Englisch. Besonders Kenas Sprecherin macht einen tollen Job, wenn sie denn mal das Wort ergreift.

Die ausdrucksstarken Animationen der Charaktere und der aufwändige Soundtrack sorgen aber trotz der flachen Story dafür, dass euch die Spielwelt und ihre Bewohner in Erinnerung bleiben werden. Die tolle Musik untermalt die Kämpfe mit ordentlich Bombast und beim Erkunden lassen euch die Melodien in die asiatisch geprägte Kultur des Bergdorfes eintauchen. Wer von Kena also vor allem ein filmreif präsentiertes, und trotz wenig eigener Ideen ein hervorragend spielbares Action-Adventure erwartet, dürfte mit dem Titel mehr als glücklich werden. Vor allem zum fairen Preis von knapp 40 Euro eine absolut runde Sache! ❑



Viel haben euch die NPCs nicht zu erzählen, sie sind aber durchweg solide vertont.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Kena ist überraschend anspruchsvoll, aber dafür umso besser!"

Meine Befürchtung vor dem Test, das Spiel würde ein substanzloses und allzu simples Casual-Adventure werden, das primär mit seiner Optik punktet, wurde glücklicherweise komplett widerlegt! Denn hinter der phänomenalen Präsentation verbirgt sich auch noch ein absolut gelungener Mix aus bekannten und beliebten Action-Adventure-Elementen, der mich mit seinen harten Kämpfen kalt erwischt, und dafür umso mehr begeistert hat. Klar, etwas mehr Anspruch auch außerhalb der Gefechte wäre wünschenswert gewesen. Doch auch so spielt sich das kompakte Spiel durchweg hervorragend, denn kein Gameplay-Element wirkt aufgesetzt und das Fortschrittsgefühl ist gerade deswegen so gelungen, weil sich Kena aufs Wesentliche besinnt. Nur auf der Story-Ebene wurde ich etwas enttäuscht zurückgelassen. Das Spiel gibt sich zwar durchaus Mühe, mich emotional zu berühren, so recht gelingen wollte das jedoch nicht, da Geschichte und Charaktere etwas zu sehr in den Hintergrund verlagert werden. Gameplay und Präsentation sind dennoch so gelungen, dass sie Kena locker über seine zehn- bis fünfzehnstündige Laufzeit tragen, und mich gespannt auf das nächste Projekt des Studios warten lassen!

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Präsentation in Animationsfilm-Qualität
- ➕ Toll gestaltete Spielwelt mit vielen Geheimnissen
- ➕ Angenehm entschlacktes Fortschrittssystem mit wenigen, aber dafür sinnvollen Upgrades
- ➕ Sehr gelungener Gameplay-Mix aus Action-Adventure-Elementen, der sich wie aus einem Guss spielt
- ➕ Abwechslungsreiche Kämpfe mit hohem, aber fairem Schwierigkeitsgrad
- ➕ Aufwändig produzierter, packender Soundtrack
- ➖ Flache Story
- ➖ Kamera und Anvisierfunktion machen nicht immer, was sie sollen
- ➖ Wiederspielwert abseits höherer Schwierigkeitsstufen gering



PC Games HIT-AWARD 9/10

Tales of Arise

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 10. September 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

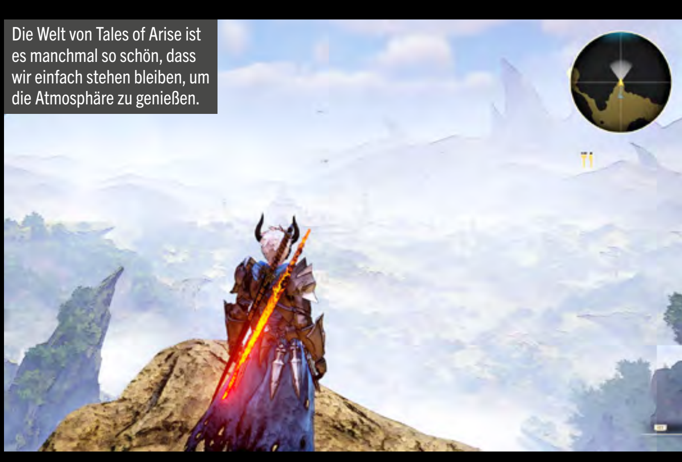
Von: Yannik Cunha & Katharina Pache

Ein Mann mit eiserner Maske, ein brennendes Schwert und fiese Sklaventreiber: Tales of Arise glänzt bezüglich der Story – aber auch sonst in vielerlei Hinsicht!

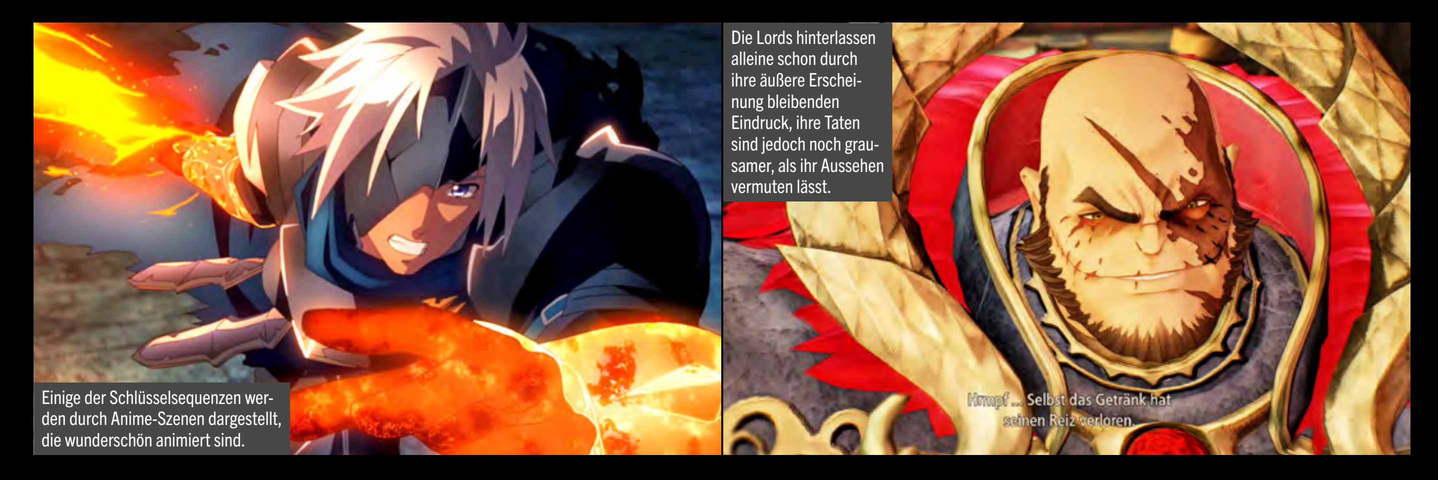
Mit Tales of Arise schickt Entwickler und Publisher Bandai Namco den nächsten Teil der traditionsreichen Reihe ins Rennen. Zum 25. Jubiläum der Serie soll es knallen, und wir erkennen schon auf den ersten Blick, dass Tales of Arise im Vergleich zu den Vorgängern grafisch und animationstechnisch einen großen Sprung nach vorne gemacht hat. Der Fokus des Franchise liegt jedoch normalerweise auf den ausgefeilten Geschichten und dem actionlastigen Kampfsystem. Ob diese Aspekte in den anderen Neuerungen untergehen oder ob die alten Qualitäten durch das neue Gewand aufgewertet werden, erfahrt ihr in unserem Test!

Schmerzfrei

Wir starten das Spiel als namenloser Sklave, der in einem Bergwerk arbeitet. Bekannt sind wir unter dem Titel „Eisenmaske“, da unser Protagonist einen eisernen Helm trägt, den er nicht abnehmen kann. Schnell lernen wir, dass unser Gedächtnis nur ein Jahr zurückreicht, heißt: Unser Held kennt lediglich das Leben als Sklave in Dahna, aber sehnt sich nach der Außenwelt und der Befreiung des Landes. Glücklicherweise werden wir Zeuge einer Verfolgungsjagd: Ein unbekanntes Mädchen, das seltsame Fähigkeiten zu haben scheint, versucht zu entkommen. Wer sie berührt, erleidet unsagbare Schmerzen, dieses Phänomen wird „die Dornen“ genannt. Natürlich nutzen wir die Chance und den Aufruhr, helfen der jungen Frau und können so der Sklaverei entfliehen. Jedoch ist das nicht ganz einfach, am Schluss unserer Befreiungsmission werden wir umstellt. Wir entkommen der Situation nur durch unsere neue Bekanntschaft namens Shionne, denn neben ihren Dornen kann sie auch noch ein Schwert aus purem Feuer aus ihrer Brust beschwören. Normalerweise kann man diese Waffe nicht führen, da sie dem Träger starke Verbrennungen zufügt, jedoch hat unser Protagonist Alphen kein Schmerzempfinden, weswegen er das Schwert benutzen und die Gegner besiegen kann. Die Dynamik der zwei Charaktere verspricht schon zu Beginn eine interessante Geschichte, denn Alphen ist der einzige Mensch, den Shionne anfassen kann, ohne ihm zu schaden. Außerdem kann er ja als bislang einziger Mensch das Flammenschwert zücken. Anfangs verfolgen die beiden unterschiedliche Ziele, tun sich aber dafür zusammen: Alphen möchte die Unterdrückung ausgehend von Rena


Die Welt von Tales of Arise ist es manchmal so schön, dass wir einfach stehen bleiben, um die Atmosphäre zu genießen.


Auch die Manga-Strip-Passagen sind nicht minder ernstzunehmen, vor allem, da hier interessante Dialoge entstehen.



Einige der Schlüsselsequenzen werden durch Anime-Szenen dargestellt, die wunderschön animiert sind.

Die Lords hinterlassen alleine schon durch ihre äußere Erscheinung bleibenden Eindruck, ihre Taten sind jedoch noch grausamer, als ihr Aussehen vermuten lässt.

stoppen, während Shionne alle fünf renäischen Lords umbringen will. Beide Vorhaben sind durch die mächtige Schneide einfacher zu erreichen! Was Shionnes Motivation hinter der Ermordung der Lords ist, erfahren wir im späteren Verlauf des Spiels, ebenso, woher die Fähigkeiten unserer zwei Helden eigentlich kommen.

Dahna gegen Rena

Das Land Dahna wird schon seit über 300 Jahren von den Renäern unterdrückt. Ein Leben ohne Sklaverei ist gar nicht mehr vorstellbar, generationenübergreifend müssen sich die dahnäischen Bürger den Renäern unterwerfen, da diese über stärkere Magie und fortgeschrittenere Technik verfügen. Rena ist übrigens kein anderes Reich, sondern ein gänzlich anderer Planet, dessen Bürger jedoch zum Großteil auf einem Satelliten zwischen Rena und Dahna leben. Per Adelstitel werden die renäischen Lords nach Dahna gesandt, um dort über die Dahnäer zu herrschen. Was bei dem Zusammenleben der Völker nicht gerade hilft, ist die Tatsache, dass Renäer an ihren leuchtenden Augen erkannt werden können. Abwertend werden sie von den Dahnäern „Strahlauge" genannt. Der Hass der Völker aufeinander ist omnipräsent in der Erzählung. Shionne, die unser Abenteuer von Anfang an begleitet, ist ebenfalls Renäerin, weswegen unsere Gruppe stets kritisch beäugt wird. Lediglich Alphen versucht immer, das Individuum zu betrachten, ohne die Herkunft zu berücksichtigen, was nicht selten zu Konflikten führt, da auf den ersten Blick keiner der beiden Helden vertrauenswürdig erscheint.

Der Kampf um die Krone

Die renäischen Lords halten sich auf dem Planeten Dahna auf, um den Kampf um den Titel als Herrscher zu gewinnen. Ihr Ziel ist es deshalb, ihrem jeweiligen Volk so viel Energie zu entziehen wie möglich. Hierbei nutzt jeder der Anwärter eine andere Strategie. So verfolgt auch jedes der Reiche eine andere Politik, das Ziel bleibt jedoch, den Untertanen die Kraft zu rauben. Wie überall, wenn es um Macht geht, spielen auch in Tales of Arise Verrat, Tod und Brutalität eine große Rolle. Auf den ersten Blick verspricht der bunte Anime-Stil vielleicht eine unschuldige Geschichte, jedoch wird von Anfang an deutlich gemacht, dass erwachsene Themen stets im Mittelpunkt stehen. In einzelnen Städten werden zudem immer wieder kleine separate Storys erzählt, die nicht nur für sich interessant, sondern im gesamten Kontext des Spiels relevant sind. Stück für Stück offenbaren wir mehr Geheimnisse der Welten und warum der Kampf um die Krone so wichtig ist. Welche Rolle wir in diesem Puzzle spielen, erfahren wir ebenfalls erst im späteren Verlauf der Geschichte. Und immer, wenn wir denken, jetzt wissen wir alles, kommt schon der nächste, schockierende Plot-Twist um die Ecke. Insbesondere in den letzten Stunden werden noch einmal viele Fragen aufgeworfen, aber auch beantwortet. Gut gelungen ist auch der Erzählrhythmus, es gibt keine Passagen, die Langeweile hervorrufen.

Vielfältiger Kampf

Das grundlegende Kampfsystem wirkt anfangs simpel. Wir haben drei Fähigkeiten, um auf dem Boden, und drei Talente, um in

Die Spezialattacke, die wir verwenden, um Gegnern den finalen Schlag zu verpassen, könnte Bild für Bild in einem Manga vorkommen.

Die unterschiedlichen Zwischensequenzen sind toll gestaltet und vermitteln einen guten Eindruck der Spielwelt.

der Luft anzugreifen. Welche das sind, suchen wir selbst aus. Dazu kommen normale Angriffe und das Ausweichen, wobei perfektes Ausweichen mit einem mächtigen Konterhieb belohnt wird. So weit ist das recht selbsterklärend. Jedoch fügt das Spiel vorsichtig über viele Stunden immer mehr Mechaniken hinzu, sodass wir uns langsam an jede von ihnen gewöhnen können. Jeder einzelne der sechs spielbaren Charaktere baut auf eine andere Grundmechanik auf, die man in Gefechten nutzen sollte. Alphen beispielsweise verfügt über sein flammendes Schwert, welches ihm bei Benutzung jedoch Schaden zufügt. Ein Charakter namens Law, den wir früh kennenlernen, wird immer stärker, je länger er keinen Treffer einsteckt. So können wir je nach Laune einen Stil aussuchen, da für jeden Spielertypen ein Charakter dabei ist, der zu den Vorlieben passt. Doch hier hört die Tiefe noch lange nicht auf! Jede der Figuren kann während eines Kampfes per Steuerkreuz eine weitere Fähigkeit benutzen, die in verschiedenen Situationen hilft. So halten wir Gegner etwa fest, unterbrechen ihre Magie oder durchdringen ihren Schild. Obendrauf gibt es auch noch ein Kombosystem, das auf der sogenannten Boost-Anzeige aufbaut. Schaffen wir es, mit unserer Gruppe einen Gegner ununterbrochen zu verprügeln, füllen wir diese Boost-Anzeige des jeweiligen Feindes, können ihn dann mit einem Team-Angriff ausschalten und erhalten für den Rest des Kampfes sogar noch Stärkungen. Die Team-Angriffe werden immer mit dem Spielercharakter und einem Partner ausgeführt, wobei jede einzelne Konstellation eine einzigartige, bombastische Animation mitbringt, die direkt aus einem Anime stammen könnte. Ansonsten lernt jeder unserer Charaktere immer stärkere Fähigkeiten, die wir zum einen selbst aussuchen können, die zum anderen aber auch immer aufwendigere Animationen mit sich bringen. So können Kämpfe, vor allem gegen kleinere Gegner, unübersichtlich werden, da wir bei dem ganzen Effektfeuerwerk gar nicht mehr wissen, was nun ein feindlicher oder ein verbündeter Angriff ist. Dies wird uns vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen zum Verhängnis, denn dort teilen die Gegner nicht gerade wenig Schaden aus. Wer lediglich die Geschichte genießen will, hat die Möglichkeit auf einfachem Schwierigkeitsgrad zu spielen und dazu den Kampf sogar „halbautomatisch" ablaufen zu lassen, wodurch wir nur noch unsere Fähigkeiten benutzen müssen, während sich unser Charakter von alleine bewegt. Dies würden wir jedoch nicht empfehlen, da der Kampf, wenn man alle Systeme verinnerlicht hat, sehr viel Spaß bereitet.

Verpasste Chancen

Sehr schade ist der Umstand, dass perfektes Ausweichen zwar wie erwähnt belohnt wird, wir jedoch unsere Attacken nicht mit einer Ausweichrolle abbrechen können. So kommt es öfter zu Situationen, in denen wir nicht wagen, anzugreifen,



Über die Fähigkeiten-Matrix haben wir unzählige Möglichkeiten, unsere Charaktere nach Belieben anzupassen. Das Feld wird im Spielverlauf immer weiter ausgebaut.



Durch verschiedene Skins können wir unser Outfit gänzlich ändern. Leider sind einige der Kostüme nur per DLC freischaltbar, wie dieses Schülerkostüm.

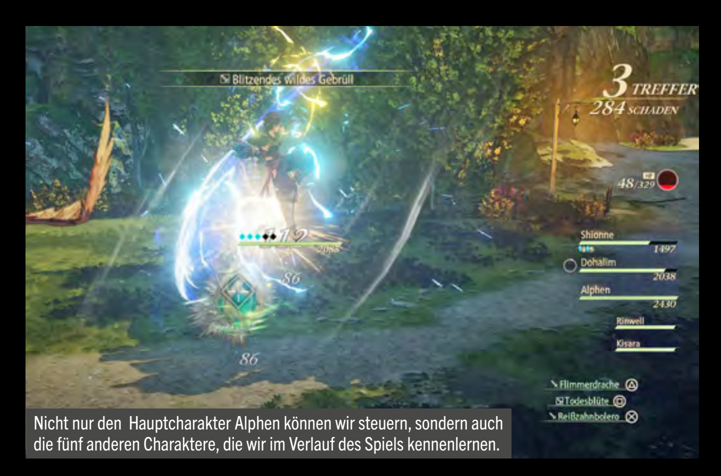


Die Kämpfe in Tales of Arise laufen in Echtzeit ab. Sie sind sehr actionlastig, was das Gameplay niemals langweilig werden lässt.

und lieber erst einmal die Attacke des Gegners abwarten, da wir ansonsten keine valide Option haben. Mit der Fähigkeit, Animationen abzubrechen, wie man es aus Titeln wie Devil May Cry oder Bayonetta kennt, wären die Kämpfe sehr viel intuitiver und reaktiver – schade, eine große verpasste Chance. Genauso schade ist es, dass Tales of Arise über zu wenige verschiedene Gegnertypen verfügt. Nach den ersten Stunden haben wir prinzipiell alle Gegnertypen gesehen, die Bosse mal ausgenommen. In den verschiedenen Gebieten weisen die Monster lediglich andere Farben auf oder wurden leicht modifiziert, neue Angriffe haben sie leider nur selten parat. Nichtsdestotrotz wird das Kämpfen nie langweilig, da wir motiviert sind, das Füllen der Boost-Leiste mit der Zeit zu perfektionieren, und auch die grafische Darstellung überaus gelungen ausfällt.

Tales of Customization

Neue Techniken lernen wir über die Fähigkeits-Matrix. Im Kampf erhalten wir nicht nur Erfahrungspunkte, sondern auch Fähigkeitspunkte, kurz FP. Die verdienten FP können wir verteilen, ganz wie wir es wollen. Haben wir unserer Meinung nach schon das perfekte Set an Fähigkeiten, können wir auch einfach in verschiedene Statuspunkte wie Angriff oder Verteidigung investieren. Obendrauf gibt es passive Fähigkeiten, die je nach Situation hilfreich sind. Zum Beispiel wählen wir einen Bonus, sodass wir nach einem Boost-Angriff noch mehr Schaden anrichten. Wir können unsere Charaktere also genau so ausbauen, wie es uns beliebt. Doch nicht nur der Kampf lässt sich beeinflussen, sondern auch unser Aussehen. Überall in der Spielwelt sind Eulen versteckt, die es zu finden gilt. Diese Flattermänner tragen verschiedene Accessoires, die wir dann an unseren Charakteren ausrüsten können, so lassen sie sich ein wenig personalisieren. Erfreulich: Wir können alle gefundenen Kostüme zu jedem Zeitpunkt im Hauptmenü ausrüsten. Falls uns eine Waffe nicht gefallen sollte, klatschen wir einfach den Skin einer anderen darüber und – tada! – wir haben wieder eine Waffe, die uns gefällt.



Nicht nur den Hauptcharakter Alphen können wir steuern, sondern auch die fünf anderen Charaktere, die wir im Verlauf des Spiels kennenlernen.

Ein spielbarer Anime

Nicht nur die Kämpfe wirken inszenatorisch wie direkt aus einem Anime entsprungen, sondern auch die Präsentation der Geschichte: Immer wieder können wir per Knopfdruck kleine Unterhaltungen führen, die in Form von Comic-, oder besser eher Manga-Strips erzählt werden. Diese Gespräche sind zwar rein optional, sollten jedoch nicht ignoriert werden. Hier schlummert nämlich ein Großteil der Charakterentwicklung, die unsere Truppe durchlebt. Außerdem werden die zwischenmenschlichen Beziehungen, die sich mit der Zeit entwickeln, genauer erklärt. Da die einzelnen Figuren realistisch handeln und stets nachvollziehbar sind, fühlen wir uns nicht von Klischees genervt, sondern lauschen den Unterhaltungen meist gespannt. Dies gilt auch für die übergeordnete Geschichte – hier handelt kein Charakter ohne Grund!

Ein gelungenes Jubiläum?

Tales of Arise steht seinen Vorgängern in keinem Belang nach. Die aufgefrischte Präsentation hilft dem Titel ungemein, denn technisch und grafisch hinkte die Reihe heutigen Standards bisher stark hinterher. Dazu weiß der Entwickler Bandai Namco, wo die Qualitäten der Serie liegen: in der starken Geschichte und den glaubwürdigen Charakteren. Dazu wird gar keine Open World benötigt, die kleinen, atmosphärischen Areale und Dungeons, in denen wir uns aufhalten, tun ihren Job bestens. Außerdem gibt es keine nervigen, rollenspieltypischen „Sammle zehn Wolle"-Quests. Die unterschiedlichen Zwischensequenzen sind toll gestaltet und vermitteln einen guten Eindruck der Spielwelt. Die Nebenaufgaben sind entweder mit einer lustigen Geschichte verbunden oder so schnell erledigt, dass man sie im Vorbeigehen abhaken kann. Eine erfrischende Abwechslung, vor allem für Fans von japanischen RPGS! Allerdings gibt es beim Betreten von Gebieten gelegentlich kleinere FPS-Einbrüche, diese sind jedoch nur kurz und stören den Spielverlauf nicht. Die Kämpfe laufen glücklicherweise, trotz der tausend Effekte, stets flüssig ab. Sonst gibt es technisch keinerlei Probleme. Tales of Arise ist ein Liebesbrief an die treuen Fans der Serie, aber auch eine tolle Einladung für alle Neueinsteiger in die Reihe. ❑

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Tales of Arise ist ein erstklassiges Japano-Rollenspiel!"

Ich selbst habe bisher nur einen Teil der Tales-Of-Reihe wirklich komplett durchgespielt. Die steifen Animationen und der veraltete Grafikstil schreckten mich immer so sehr ab, dass ich die Titel trotz der vielversprechenden Storys einfach nicht fertigspielen konnte. Dies gehört jetzt zum Glück der Vergangenheit an, denn Tales of Arise macht in Sachen Präsentation alles richtig, was es richtig zu machen gibt. Nach den anfänglichen Kämpfen und ersten Stunden wurde meine Angst gebannt, dass ähnliche Probleme wie in der Serienvergangenheit mich davon abhalten würden, die Story zu genießen. Das Gegenteil ist der Fall! Die Kämpfe, die Welt und die Geschichte ergänzen sich wunderbar. Ich kann Tales of Arise jedem ans Herz legen, den die Anime-Optik nicht komplett abschreckt!

PRO UND CONTRA

- \+ Schöner Grafikstil
- \+ Saubere, flüssige Animationen
- \+ Überzeugende Charaktere
- \+ Erwachsene Story
- \+ Wundervolle Welt
- \+ Vielfalt im Kampf
- − Wenige Gegnertypen
- − Kampsystem könnte etwas intuitiver sein



DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

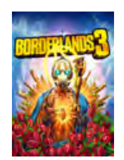
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

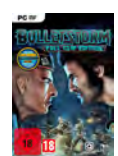
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

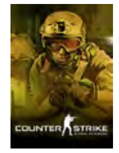
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

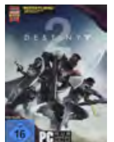
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

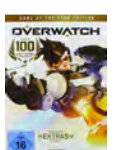
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

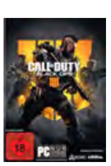
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

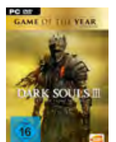
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

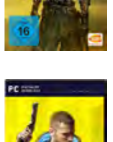
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

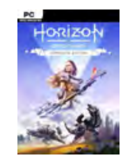
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

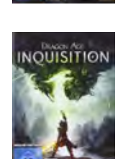
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

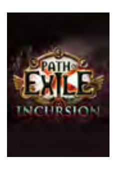
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

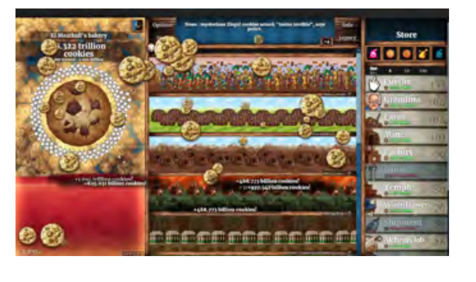
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Cookie Clicker – jetzt auf Steam

Schon vor vielen Jahren war Cookie Clicker als Browserspiel ein großer Hit. Das Idle-Spiel, bei dem es um das Backen von Keksen geht, ist nun auch als offizielle Steam-Umsetzung für schmale vier Euro erhältlich. Wie für das Genre üblich, geht es darum, durch Klicks auf den großen Keks neue Kekse zu produzieren. Diese können dann in Verbesserungen wie Cursor, Omas und Farmen investiert werden. Dadurch wird der Keksoutput gesteigert und vor allem automatisiert, so dass die Anwesenheit des Spielers kaum noch nötig ist. Die Produktion läuft von allein und die Einkünfte müssen nur gelegentlich in Upgrades und neue Gebäude investiert werden. Damit man sich trotzdem gewisse Ziele setzen kann, verfügt das Spiel inzwischen über weit mehr als 500 Erfolge. Ein Spiel, das trotz der geringen Spielerbeteiligung auf eigenartige Weise süchtig macht.

Matthias Dammes





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intrigen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

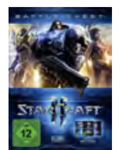
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

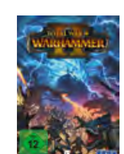
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Virtuelles Zusammensein in Rec Room

Wie so oft bin ich ausgesprochen late to the party, aber ich habe eine gute Ausrede, ich bin erst seit einigen Wochen im Besitz meiner ersten VR-Brille, der Oculus Quest 2. Trotzdem hab ich natürlich schon viel VR gespielt, das bringt so ein Job als Spielejournalist nun mal mit sich. Jedoch, das waren halt meist Singleplayer-Dinger. Jetzt aber hat VR für mich auch einen weiteren Nutzen hinzugewonnen: Dort treffe ich mich nun nach bisherigen ausgiebigen Zusammen-Sessions in Fall Guys stattdessen mit meinem besten Freund, der 600 Kilometer entfernt in meiner alten Heimat Österreich lebt, in einer Appilcation namens Rec Room. Application deswegen, weil es mehr intraktives soziales Netzwerk denn reines Videospiel ist, aber angereichert um unzählige Beschäftigungsmöglichkeiten, und in seiner Basisform auch noch völlig kostenlos. Es gibt wohl irgendwelche Bezahlinhalte, aber bisher habe ich noch nicht entdeckt, was die für Auswirkungen haben, und ich hatte auch noch kein einziges Mal das Verlangen, mich da schlau zu machen, denn ich hatte in meinen bisherigen Sessions nie das Gefühl, dass etwas fehlen würde. Schlachten mit Schwert und Schild, wilde Shooter-Levels, Parcours-Rennereien, virtuelle Sportarten, Herumgeblödle im eigenen Zimmer – all das mit einem bis drei Freunden, das ist ebenso simpel wie spaßig. Dazu kommen natürlich VR-Besonderheiten, etwa dass man sich High Fives geben oder auch gegenseitig ordentlich ärgern kann. Kurzum: Ich bin ziemlich begeistert. Crossplay zwischen PC, Oculus Quest, Playstation und Co. gibt's übrigens auch.

Lukas Schmid



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

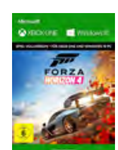
Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Surviving Mars: Below and Beyond

Die Entwickler von Haemimont Games widmen sich inzwischen anderen Projekten, aber Publisher Paradox Interactive ist noch nicht fertig mit Surviving Mars. Daher hat man das niederländische Studio Abstraction mit der Arbeit an weiteren Inhalten für das Aufbauspiel beauftragt. Das erste Resultat dieser Zusammenarbeit ist er DLC Below and Beyond, der seit Anfang September erhältlich ist. Damit wird das Spiel nicht nur um einige neue Gebäude erweitert, sondern auch um signifikante Neuerungen im Gameplay. So könnt ihr jetzt unter die Marsoberfläche vordringen und ausufernde Höhlensystem erforschen. Gebaut werden darf dort unten auch, so dass ihr eure Kolonie bei Bedarf komplett unter die Erde verlegen könnt. Wem der Mars nicht mehr genug Rohstoffe bietet, der kann jetzt auch Expeditionen zu vorbeifliegenden Asteroiden starten und diese solange ausbeuten, bis sie den Einflussbereich des roten Planeten wieder verlassen. Abgerundet wird das Paket mit einem neuen Technologiestrang, der frische Gebäude und passive Verbesserungen freischaltet. Das fügt sich alles hervorragend in die vorhandenen Mechaniken ein und sorgt für weitere Stunden Spielspaß. **Matthias Dammes**

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

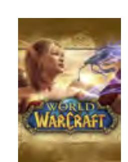
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



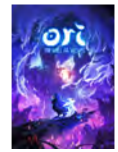
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

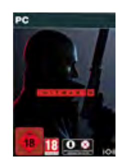
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

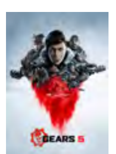
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



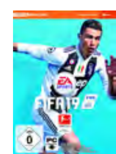
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

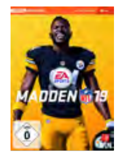
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

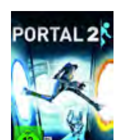
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

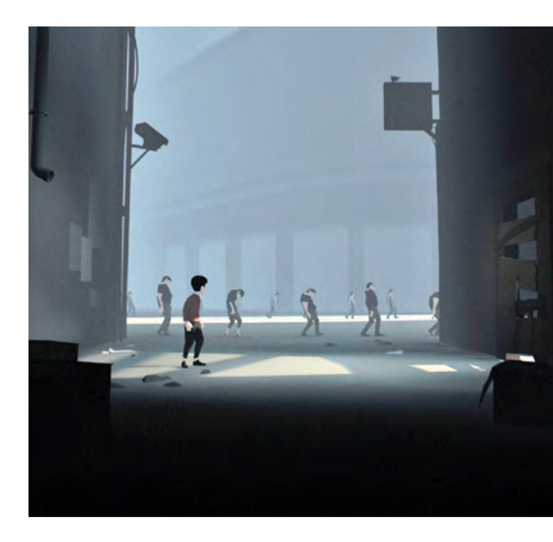
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

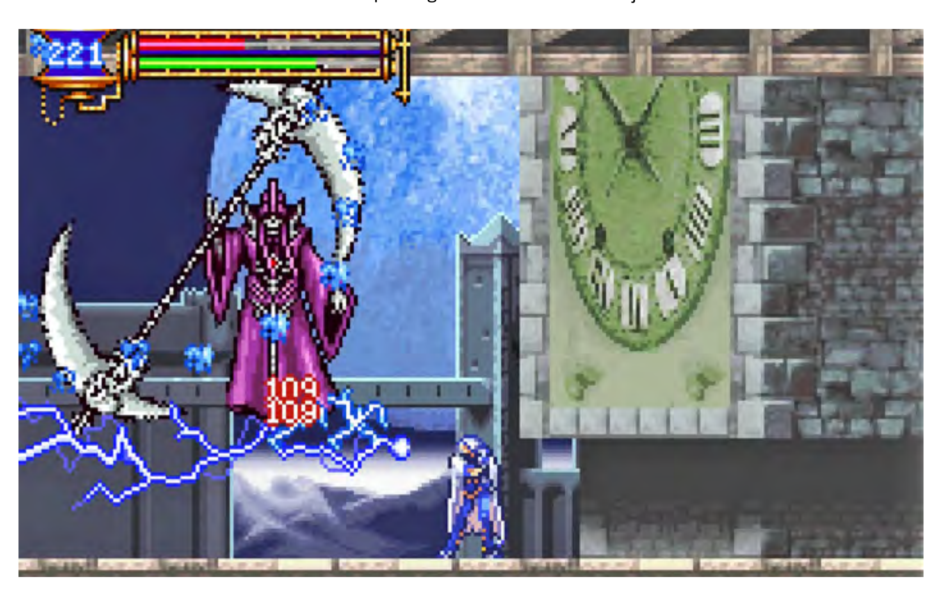
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Castlevania Advance Collection

Das wurde aber auch Zeit! Castlevania Advance Collection ist die lang ersehnte Sammlung von drei sehr guten Castlevania-Abenteuern, die bislang nur für den Game Boy Advance erhältlich waren. Als Bonus ist außerdem Castlevania Dracula X (1995) enthalten, ein knifflig-gutes Remake des klassischen 2D-Plattformers Castlevania: Rondo of Blood. Den Löwenanteil machen aber die GBA-Spiele aus, die bis heute einen hohen Stellenwert bei den Fans genießen. Alle drei Titel wandeln deutlich auf den Pfaden des Kultspiels Symphony of the Night, setzen aber auch eigene Akzente. Circle of the Moon (2001) lässt euch ein klassisch-düsteres Gemäuer erkunden, wo Unmengen an Gegnern, Beute und Upgrades auf euch warten. Die träge Steuerung und dunkle Grafik sind in diesem Teil eher durchwachsen, dafür gibt's aber ein cooles Kartensystem, mit dem ihr magische Attacken kombinieren könnt. Auf das Spiel folgte das oft unterschätzte Harmony of Dissonance (2002), das mit verbessertem Gameplay, vielen Secrets und einer zusätzlichen Schattenwelt punktet. Kritik gibt's allerdings für die teils unterirdische Musikuntermalung. Mit Aria of Sorrow (2003) erschien dann schließlich ein sehr kurzes, aber dafür hervorragendes Castlevania-Abenteuer, das für viele Fans als der besten Serienteil seit Symphony of the Night gilt. Schade: Die Advance Collection wurde grafisch leider nicht verbessert, ihr müsst also mit der extrem matschigen GBA-Optik (240 × 160 Pixel!) leben. Dafür könnt ihr aber eure Tasten frei belegen, jederzeit bequem speichern und sogar das Spielgeschehen ein paar Minuten zurückspulen. Eine Galerie, Musikplayer, Enzyklopädie sowie die Möglichkeit, bei jedem Spiel zwischen amerikanischer, japanischer und EU-Version zu wählen, runden das Paket ab. Für 20 Euro ein Pflichtkauf für jeden Castlevania-Fan! **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.





Bild: Netflix

Die Geschichte interaktiver Filme

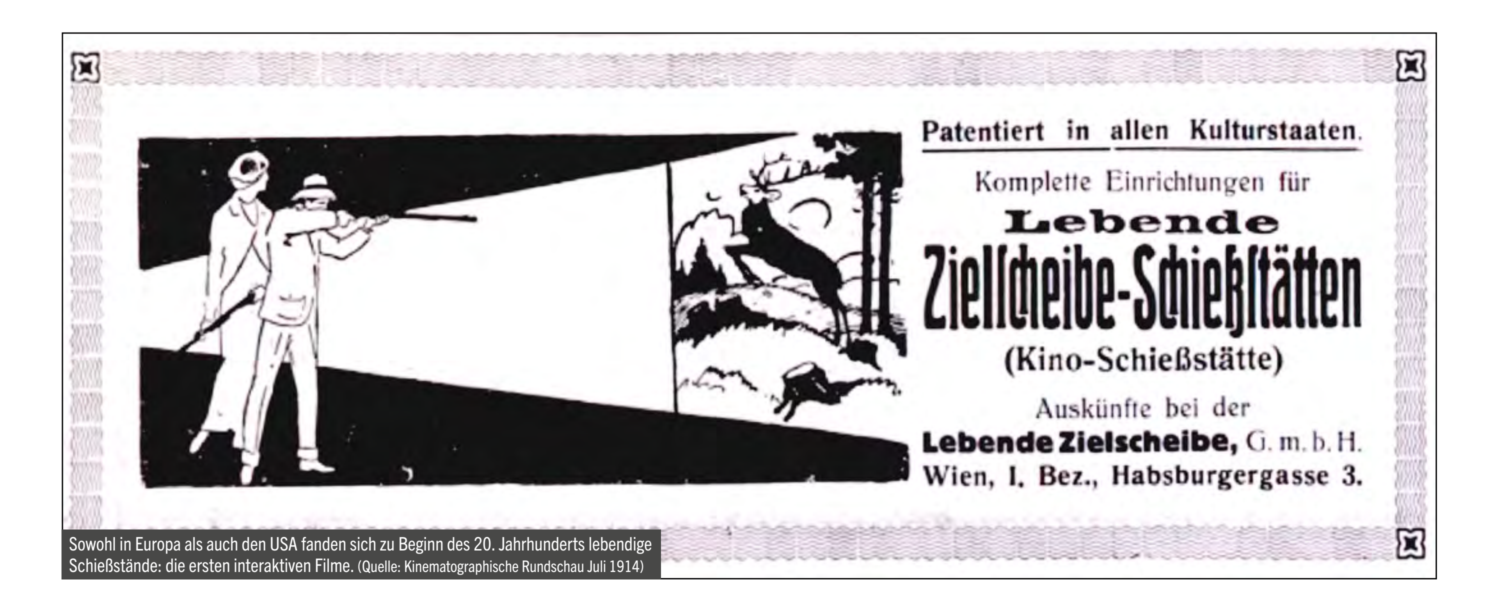
Interaktive Filme sind nicht nur auf den Vormarsch, sondern tragen entscheidend zur Entwicklung von Videospielen bei. Warum das so ist, liegt in ihrer Geschichte begraben, die wir natürlich für euch ausgebuddelt haben.

Von: Antonia Dreßler

Kellogg's Frosties oder Sugar Puffs zum Frühstück ist die erste Wahl, die wir in Bandersnatch fällen müssen. Einem interaktiven Film auf Netflix, der uns dazu auffordert, Entscheidungen für den Protagonisten zu treffen und das Ende der Handlung zu bestimmen. Für die Fernsehindustrie war es das auch schon an Interaktivität, die ein Film bieten darf, bevor es sich dabei um ein Computerspiel handelt. Die wahren Kenner wissen natürlich, dass die Grenzen fließend sind und Bandersnatch eine alte Leier nur aufwärmt und keinesfalls erfindet. Über die Anfänge von interaktiven Filmen und ab wann man überhaupt von so einem Format reden kann, klären wir euch hier auf. Zunächst einmal lohnt es sich, die Frage nach der Definition zu stellen: Ab wann ist ein Film interaktiv und ab wann ist ein Computerspiel nur noch bewegtes Bild? Prinzipiell ist eine Interaktion immer beidseitig. Wenn uns ein Film also auffordert, an einer bestimmten Stelle etwas zu tun, dies aber keinen Einfluss auf das Geschehen hat, dann schauen wir entweder eine Kinderserie à la Dora oder trinken gerade ein Trinkspiel. Weiterhin muss ein interaktiver Film aus vorgefertigten Szenen bestehen und darf nicht etwa algorithmenbestimmt sein. Sobald nicht immer die gleiche Handlung auf die gleiche Entscheidung folgt, reden wir von einem Computerspiel.

Es war einmal vor langer Zeit

Laut dieser Definition ist man sich in der Medienarchäologie (ja, das ist eine echte Wissenschaft) einig, dass die ersten interaktiven Filme Anfang des 20. Jahrhunderts entstanden sind, genauer gesagt um das Jahr 1913, als die ersten Werbeanzeigen aufkamen, die lebendige Schießbuden anpriesen. In diesen durften die Schützen auf eine Wand feuern, auf welcher ein Film spielte, der sowohl Autos, Flugzeuge, afrikanisches Großwild oder Verbrecher abbilden konnte. Sobald ein Schuss fiel, stoppte der Film und der Schütze konnte schauen, ob er getroffen hat. Nach dieser ersten filmischen Interaktivität sollte es noch bis in die Sechzigerjahre dauern, bis der erste Vorläufer zu Titeln wie Bandersnatch auf die Leinwand kam. Während der Vorstellung von Kinoautomat erschien zu mehreren Zeitpunkten ein Moderator auf der Bühne. Dieser ließ das Pub-



Sowohl in Europa als auch den USA fanden sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts lebendige Schießstände: die ersten interaktiven Filme. (Quelle: Kinematographische Rundschau Juli 1914)

likum per Abstimmung über das Fortschreiten der Handlung bestimmen, woraufhin die Regie das entsprechende Band einlegte. Mit neuen Technologien entstanden auch neue Möglichkeiten für den interaktiven Film. Und so brachte Nintendo 1975 ihr erstes Arcadespiel heraus, was zwar weder interaktiv noch ein wirkliches Videospiel war, aber die Grundlage für zukünftige Entwicklungen schaffte. EVR Race war nichts Weiteres als eine Pferde-Rennen-Wett-Simulation, bei welcher nach dem Gebot der Spieler (soweit zur Interaktivität) ein zufällig gewähltes Video ablief, in welchem ein Pferd das Rennen gewann. Einzig revolutionär war die Grafik, mit welcher die farblosen Pixel der sonstigen Videospiele jener Zeit nicht mithalten konnten. Zu gewinnen gab es übrigens nichts außer der Genugtuung, richtig geraten zu haben. Ob es sich dafür lohnt, Geld in das Gerät zu schmeißen, lässt sich heute allerdings nicht mehr am Original erschließen, da es kein Gerät bis ins Jahr 2021 geschafft hat. Doch nach dem Vorbild der Videounterlegung sollte unter dem Einsatz der Laserdisc acht Jahre später im Jahre 1983 mit Astron Belt Geschichte geschrieben werden.

Die Zukunft ist Laserdisc

Bestehend aus einem cineastischen Hintergrund und einem computeranimierten Vordergrund stellt Astron Belt eine erste Verschmelzung von Videospiel- und Filmtechnik dar. Der Spieler steuert im Vordergrund ein Raumschiff, welches durch das All und die Atmosphäre eines Planeten fliegt, während es sich gegen Feinde zur Wehr setzt. Diese sind ausschließlich über den Hintergrund dargestellt, der sich zudem aus Filmschnipseln von Serien und Filmen zusammensetzt (unter anderem Star Trek 2: Der Zorn des Khan). Treffen wir einen Gegner, explodiert förmlich der ganze Bildschirm in Micheal-Bay'scher Manier und eine neue Szene wird gezeigt. Die Mischung aus Videospiel-Gameplay und Filmsequenzen kumulierte in dem Titel Mad Dog McCree, einem klassischen Westernabenteuer. Hier lief ein einfacher Film ab, auf dem der Spieler Banditen erschießen muss. Damals gab es im Übrigen auch noch kreative Eingabegeräte: Während die Home-Version von McCree den Controller unterstützt, hat man in der Arcade-Halle noch mit einer Licht-Pistole schießen dürfen. Im Gegensatz zu den Schießbuden der 1910er-Jahre ein nicht leicht zu erkennender aber schon großer Fortschritt. Neben Spielen, in denen nur der Hintergrund aufgenommen und der Vordergrund animiert war, entwickelten sich auch Laserdisc-Titel, die mehr auf der Seite des Films existieren. Dragon's Lair mutet wie ein Cartoon an, der neben fünf Knöpfen auf dem Arcade-Automaten keine spielerische Oberfläche oder Hilfestellung bietet. Stattdessen läuft ein Film ab und wir müssen im richtigen Moment die richtige Eingabetaste drücken, um den Film auf die gewünschte Weise fortzusetzen. Scheitern wir, bestraft uns der Titel mit einer Todesszene. Erst weitere Filme in diesem Quick-Time-Event-Modus mussten auf dem Markt erscheinen, bis einige Entwickler so gnädig waren, kurz



EVR Race ist eigentlich nur ein Glücksspiel, aber die Technologie hinter Nintendos ersten Videospiel war zukunftsweisend. (Quelle: Nintendo)



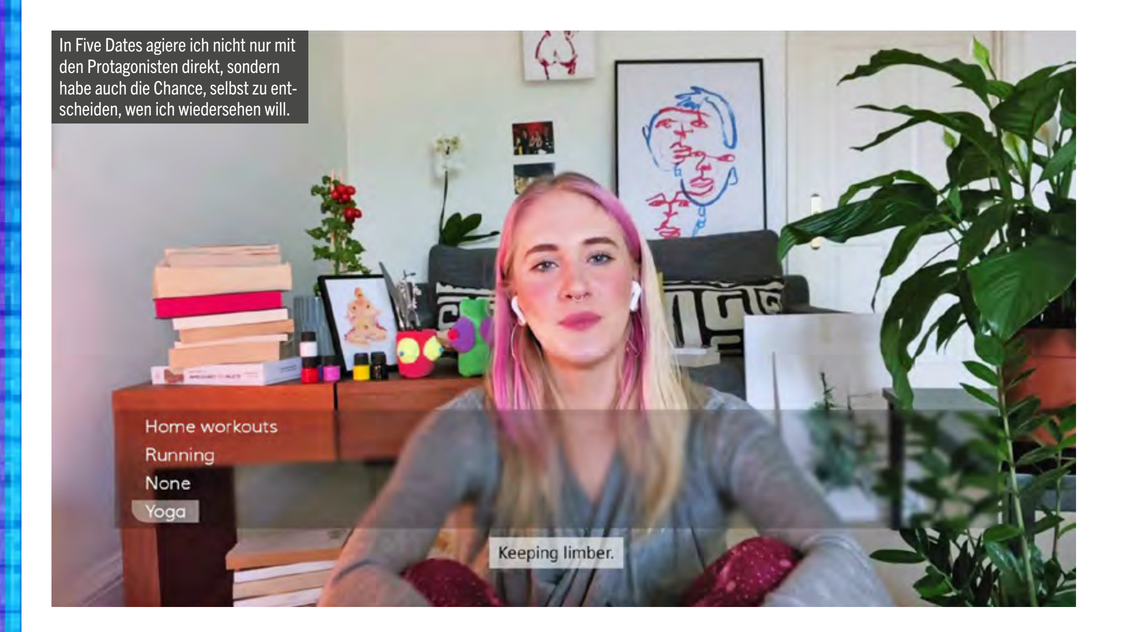
In Her Story entscheiden wir, in welcher Reihenfolge wir die Filmausschnitte schauen, müssen uns aber zunächst clever durch die Datenbank suchen.

Dragon's Lair sieht aus wie ein Film, verlangt aber von uns, im passenden Moment den richtigen Knopf zu drücken, wenn wir jemals das Ende der Geschichte sehen wollen. (Quelle: Cinematronics)

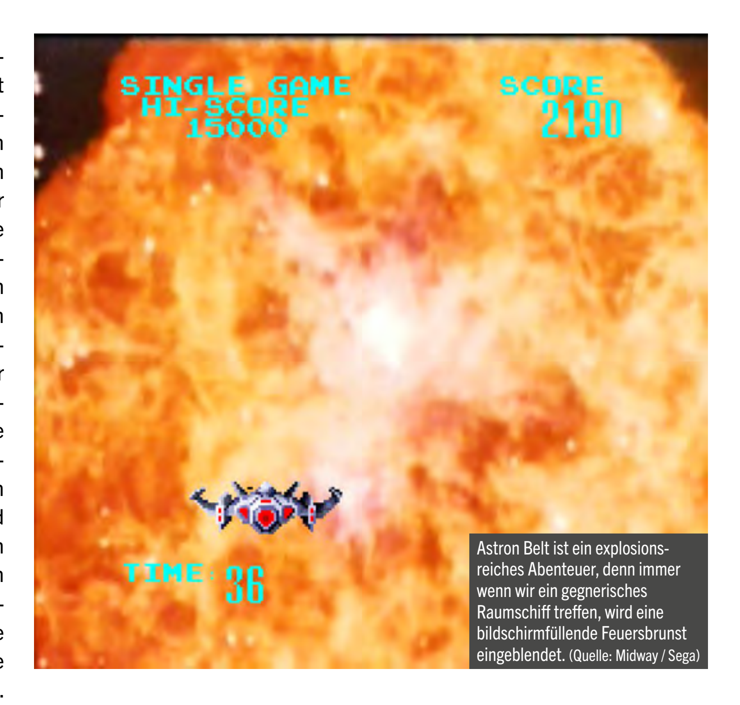
einzublenden, in welche Richtung man denn wann zu drücken hat. Sicherlich sind es Titel wie Dragon's Lair und Space Ace, die den Spielen der Achtzigerjahre den Ruf geben, unheimlich schwer zu sein.

Greenscreen for the Win

Während in den Achtzigerjahren etliche solcher Realtime-Gameplay- und Quick-Time-Event-Titel auf den Markt kamen, machte das Genre seinen nächsten Entwicklungssprung erst ein paar Jahre später. Mit Mean Streets aus dem Jahre 1989 erschien das erste Tex-Murphy-Abenteuer – ein Detektiv-Noir-Abenteuer, das für seinen ironischen Humor bekannt ist. Tatsächlich werden diese Titel zu den interaktiven Filmen gezählt, weil sie Filmaufnahmen von Schauspielern beinhalten. Das Gameplay besteht zwar größtenteils aus dem Befragen der Rollen, also anschauen der Aufnahmen, theoretisch unterscheiden sich die großen Full-Motion-Video-Titel der Neunzigerjahre allerdings nicht von jedem anderen Point-and-Klick- oder Detektiv-Spiel. Zudem zeichnen sich die Tex-Murphy-Abenteuer durch eine (damals) sehr detailreiche Welt aus, die komplett 3D gerendert war und mehr an die Level von Doom als an einen realistischen Filmhintergrund erinnert hat. Wie schon im vorherigen Jahrzehnt macht die grafische Darstellung den Unterschied und durch die Vermarktung als interaktiver Film konnten mit entsprechenden Titeln auch andere Zielgruppen angesprochen werden als bei den meisten Videospielen. Titel mit Erwach-



In Five Dates agiere ich nicht nur mit den Protagonisten direkt, sondern habe auch die Chance, selbst zu entscheiden, wen ich wiedersehen will.



Astron Belt ist ein explosionsreiches Abenteuer, denn immer wenn wir ein gegnerisches Raumschiff treffen, wird eine bildschirmfüllende Feuersbrunst eingeblendet. (Quelle: Midway / Sega)

seneninhalten wie Phantasmagoria sind trotz mittelmäßiger Kritiken Kassenschlager geworden, weil ein Film sich besser verkaufte als ein Spiel. Zudem lässt sich kaum bezweifeln, dass die dramaturgische Leistung von echten Schauspielern, die der animierten Charaktere weit übertraf.

Kein aussterbender Trend
Mit dem neuen Jahrtausend stellte sich ein neuer Trend bei interaktiven Filmen ein, der das Genre in die Videospiel-Ecke verbannt und von den Mainstream-Medien kaum noch wahrgenommen wird. Mit dem zweiten Titel von Quantic Dream – Fahrenheit – legt das Studio den Grundstein für seine Zukunft als Entwickler von interaktiven Filmen. Titel wie Heavy Rain nutzen nicht nur Motion Capturing, um ihre Videospielcharaktere echter aussehen zu lassen, sondern folgen einer festen Geschichte, die sich immer gleich entwickelt, wenn sich der Protagonist gleich entscheidet. Diese sehr klassische Art von interaktivem Film gehört schlussendlich in die gleiche Kiste wie Bandersnatch. Und auch interaktive Quick-Time-Event-Filme gehören nicht der Vergangenheit an, wie jedes Spiel vom Telltale-Studio beweist. Die Frage, ob es sich bei Telltale nicht um ein interaktives-Film-Studio handelt, ist genauso berechtigt wie die Frage, ob auch jeder Walking-Simulator ein interaktiver Film ist. Neben den altgedienten Arten von interaktivem Film gibt es aber auch immer wieder spannende Ausreißer, die sich keiner genannten Kategorie zuordnen lassen. In Her Story muss der Spieler sich einen Tathergang erschließen, indem er kurze Ausschnitte aus einer Befragung sieht. Durch die gezielte Eingabe von Suchbegriffen, die sich erst beim Schauen von Interviews herauskristallisieren, werden neue Videos freigeschaltet und das Rätsel letztlich gelöst. Ähnlich macht es der infektiöse Wahnsinn von Doktor Decker, der sich gleichzeitig noch am Textadventure orientiert, während er uns auf die Suche nach der Wahrheit schickt. Ebenfalls in diese Nische gehört wohl Five Dates – und das, obwohl es komplett anders geartet ist. Eine Art Datingsimulation lässt uns die Wahl, wie wir auf unser Gegenüber reagieren und welches wir wiedersehen wollen. Dabei steckt hinter jeder Person eine Geschichte, die man nur erfährt, wenn man sich auf sie einlässt. Wo Her Story ein Thriller ist, ist Five Dates eine romantische Komödie, bietet aber eine ebenso gute interaktive Schnittstelle, die über die bekannten Möglichkeiten hinausgeht. Ob der interaktive Film nun zur TV-Industrie oder zu den Videospielen gehört, lässt sich nicht abschließend beantworten. Stattdessen stellt das Genre ein Bindeglied dar, das sich jeglicher Abgrenzung entzieht. Gleichzeitig darf es sich das älteste Videospiel-Genre der Welt schimpfen. Die zeitliche Entwicklung zeigt zudem, dass es immer wieder die Einschläge aus der Filmindustrie waren, welche das Medium Videospiel vorangebracht haben. Ob durch den Einsatz von Laserdisc, oder Full-Motion-Videos: Durch die Innovationen des Films wurden Videospiele zum Teil erst marktfähig. Es ist gut zu wissen, dass auch heute noch immer neue Formate auf den Markt kommen und weiterhin mit Neuerung begeistern und bewegen. ❏

Die Tex-Murphy-Abenteuer bestechen dadurch, dass unser Lieblingsdetekttiv mittels Greenscreen in das Spiel eingearbeitet ist. (Quelle: Access Software)

DIE POST-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbrief-onkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Pssst! Falls diese Zeilen bei euch Lesern ankommen, habe ich es irgendwie geschafft, meine Lästerattacke über die Redaktion am Zensurchef vom Dienst (aka Sascha Lohmüller) vorbeizuschmuggeln. Ich muss einfach mal loswerden, wie mir der Next-Genderwahn der Kollegen auf den Sack geht. Zur Info, ihr Pappnasen: Die Playstation 5 und Xbox Series X/S sind bereits erschienen. IM NOVEMBER VERGANGENEN JAHRES! Es wäre mal an der Zeit, sie nicht mehr als Next-Gen-Konsolen zu bezeichnen. Eine Konsole der nächsten Generation wäre die Playstation 6, you know? Und wenn ich noch einmal was von Current-Gen oder gar Old-Gen (https://bit.ly/3mkwc1g) lesen muss, kotze ich im Strahl, der es problemlos von meinem Homeoffice in Würzburg bis zum Redaktionssitz nach Fürth schafft. Sagt, nicht, ich hätte euch nicht gewarnt!

Harald „The Klugscheißer" Fränkel

Leise Töne

Sehr geehrte Damen und Herren,
fast scheint es, Sie hätten Herrn Fränkel etwas eingehegt. Oder womöglich er sich selbst? Übertreiben Sie damit bitte nicht. Zwar bin ich der Ansicht, dass nicht grundsätzlich alle seine Antworten krawallig sein müssen, doch bitte bedenken Sie: Wo gibt es in der heutigen Zeit noch Originale? In Ausgabe 10/21 waren es etwas leiser vorgetragene Töne, welche mich dennoch sehr zum Lachen gebracht haben. Ich denke da insbesondere an „Herrn Schäuble". Schlau und subversiv. Kann nicht jeder.

Christian Wiens

Dabei heißt es immer, dass Witze über Rollstuhlfahrer gar nicht gehen. G-E-H-E-N, du verstehst? MUAHAHAHA!

Die große Leif-Show

Harald,
jetzt kapier's doch endlich: Daß die Redaktion keine hohen Ansprüche an die Form und Grammatik ihrer Artikel hat, ist uns ja Allen klar, aber daß Du an ~~an~~ von hauptberuflichen Redakteuren geschriebene und für Geld verkaufte Artikel den gleichen Anspruch bezüglich Sorgfalt hast, wie an den Text eines durchschnittlichen, frustrierten Leserbriefschreibers, war doch wirklich nicht zu erwarten. Oder liegt es womöglich daran, daß Du die PC Games kostenlos bekommst und sie deshalb ~~garnicht~~ gar nicht als ein professionelles Druckerzeugnis wahrnimmst, sondern für eine ~~eine~~ Leserbriefsammlung hältst?

Leif Klinkhardt

Leif, du musst jetzt sehr stark sein: Wir bauen die vielen Rechtschreib- und Grammatik-Fehler nur ein, damit du dich beim Lesen heimisch fühlst. Gern geschehen.

Server-Boy

Liebe PC-Games-Redaktion,
es gibt mittlerweile einen Haufen Spiele, die einen Server erfordern. Z.B. Empyrion, Ark Survival, 7 Days to Die usw. Leider mussten wir feststellen, dass sich die Qualität der Anbieter erheblich unterscheidet. Manche bieten nur einen virtuellen Kern an, und das RAM wird auch noch geteilt. [. . .] Wir haben uns nun einen gebrauchten Server gekauft und lassen dort Empyrion laufen. Das geht ganz gut. Aber auch das Erstellen, Starten und Updaten solcher Server ist viel Trial and Error. Dazu kommen Mods usw. Während man auf einem Mietserver den Mitspielern einfach die Zugangsdaten geben kann, falls dieser geupdatet werden muss oder neu gestartet, weil was nicht mehr funktioniert, ist das bei eigenen Servern nicht einfach. Könnt ihr mal einen Artikel schreiben, in dem erklärt wird, auf was man bei der Betreiberwahl achten sollte und wie man Server selbst verwaltet? [. . .]

Erich Hübl

Können schon.

Ein Herz für VR

Hallo Harald,
ein weiterer Grund, warum Virtual Reality nicht boomt, ist die mangelnde Berichterstattung. Es sind Tonnen von VR-Spielen vor und nach HL Alyx erschienen. Die einzigen, über die ihr und eure Mitbewerber berichten, sind die „großen" Titel. [. . .] Menschen, die über VR-Hardware verfügen, müssen sich auf PR-Texte und User-Rezensionen verlassen, um zu entscheiden, ob ein Spiel etwas für sie ist. Menschen ohne VR haben den Eindruck, seit Half-Life: Alyx sei kein brauchbares Spiel mehr erschienen, sodass sich die Anschaffung der Hardware nicht lohnt. [. . .] PC Games hat in jeder Ausgabe zwei bis drei Pixelbrei-Rogue-likes und Metroidvanias im Test. Ein einseitiger Test zu einem VR- statt Retro-Titel wäre meiner Meinung nach ein Schritt in die richtige Richtung. Ich weiß, Retro ist populär, aber ein paar Worte über Zukunftstechnologien schaden niemandem. Auch eurer Auflage nicht.

Lars Hoffman

Wir sollen also über etwas berichten, was keine Sau interessiert. Am besten wir starten gleich eine Serie. Im nächsten Heft bringen wir allen drei interessierten Lesern bei, wie sie ihren eigenen Server verwalten. In Ausgabe 01/22 kommt ein 116-seitiges VR-Special. Und einen weiteren Monat später folgt ein Tutorial, wie man mit einem 3D-Drucker ganz leicht lebensechte Genitalien herstellt. Beschert uns sicher 'nen Auflagenweltrekord. Danke für die Gedankenanstöße, Lars und Erich.

PC Games Aktuell

Guten Tag,
ich war viele Jahre PCG-Abonnent. Seit ich primär ein Online-Rollenspiel spiele, ist das Interesse an anderen Spielen gesunken. Ich kaufe mir aber immer mal wieder PC Games und Games Aktuell, so auch für meinen Urlaub. Mit Erschrecken musste ich feststellen, dass mindestens die Hälfte der Tests in beiden Heften identisch sind. War das eine Ausnahme oder ist das mittlerweile so?

Kay Vockeroth

Jetzt haben wir es so eingerichtet, dass man sich nur noch ein Heft kaufen muss und man im anderen nix verpasst – aber der aboflüchtige deutsche Michel mault natürlich trotzdem.

Augen zu und weg

Betrifft: Psychonauts 2 – Die (fast) unmögliche Fortsetzung im Test (Forumskommentare: https://bit.ly/3ioyN9i)

Nur 9/10 gesehen und wieder weggeklickt. Ich freu mich drauf.
McDrake

Na dann hat es sich ja mächtig gelohnt, dass Kollege Schütz mit herzblutgetränkten Fingern einen Monster-Artikel getippt hat. Jetzt steht er auf seinem Schreibtisch und droht zu springen. Ich möchte an dieser Stelle ausdrücklich betonen, dass ich es nie wagen würde, unsere Online-Kundschaft als ignorante Perianalthrombosebesitzer zu bezeichnen.

Mitarbeiter des Monats

Betrifft: Humankind – Der mächtige Civ-Konkurrent im Test (Forumskommentare: https://bit.ly/3F8VzvD)

Hab gestern auch reingespielt und muss sagen: Hat mich gepackt. Bin bis ins Mittelalter gekommen, und da war ich schon weit über der Bettzeit. Bei Humankind geht bei mir das Kopfkino etwas stärker an, als bei Civ. Mit diesen kleinen Geschichtchen, die immer mal reinkommen, kann ich mich mehr mit meinem Volk identifizieren. Ich hoffe nur, dass sich die nicht zu schnell wiederholen …
CarloSiebenhuener

Online-Leser sind nicht nur lese-, sondern auch schreibfaul. Jetzt ist es schon so weit, dass ich Mitarbeiter-Kommentare veröffentliche. Das Mimimi des Kollegen Siebenhüner wegen der Bettzeit sollte man übrigens nicht überbewerten. Immerhin kann er sich als gut bezahlter Videoredakteur die Miete für ein Zimmer in einem rumänischen Kinderheim leisten und heimlich unter der Decke zocken, wenn das Licht ausgeht. Ich als obdachloser Freiberufler muss in der Psychiatrie pennen und werde schon um 21 Uhr sediert und am Bett fixiert.

Leser des Monats

Betrifft: Blizzards Niedergang – Wie sich eine Firma in wenigen Jahren selbst zerlegt. (Forumskommentare: https://bit.ly/3D3d1zP)

Ja, und PC Gaming ist morgen auch tot. Mal wieder ein toller Clickbait-Artikel. Ja, Blizzard hat Federn gelassen. Aber ein sehr großer Teil der Spiele hat immer noch Qualität und vor allem Erfolg, wo andere gerne hinkommen möchten.
Batze

Du liest offensichtlich immer wieder Clickbait-Artikel, die dich nicht interessieren, um sie dann auch noch zu kommentieren. Danke Batze, immer weiter so!

Trauerspiele

Betrifft: Serienkiller – Diese Ableger haben ihre Reihe (fast) getötet (Forumskommentare: https://bit.ly/39WnOPD)

Andere Titel, die man als Serienkiller sehen könnte: Trackmania 2020 (der Minimalismus und das Abo-Modell haben der Reihe nur geschadet), Far Cry 2 (dazu muss man nicht viel sagen) Baphomet's Fluch 3 und 4 (kein Fan will Nico und George in 3D spielen), Escape from Monkey Island (siehe Baphomet's Fluch), Alan Wake's American Nightmare (Dauer-Action in Level-Dauerschleife, braucht kein Mensch) und Need for Speed: Underground. […]
Sauerlandboy79

Auf Underground folgten Underground 2, Most Wanted, Carbon, ProStreet, Undercover, Shift, Nitro, World, Hot Pursuit, Unleashed, The Run, Most Wanted, Rivals, No Limits, Payback und Heat. Du scheinst nicht die hellste Zündkerze unter der Motorhaube zu sein, deshalb formuliere ich es ganz einfach und schreibe zudem sehr langsam, damit du es verstehst: Nö.

Eine Fortsetzung, die richtig scheiße war und auch einen Diamanten unter den Rollenspielen zerstörte, ist Gothic 3. Wie konnte man das nur vergessen?
SpieleKing

Nun, Kiffen macht vergesslich. Daran lag es aber nicht, wir haben ja eine Vorbildfunktion. Vergessen wurde Gothic 3, weil das Sumpfkraut … äh … was wollte ich gerade schreiben?

Als ich Homefront 2 gespielt hab, war das wirklich sehr, sehr buggy. Soldaten ohne oder mit halbem Körper (nur Beine sowie schwebende Hände und Kopf […], das war schon strange.
LOX-TT

Das kommt davon, wenn Spieler nicht zwischen Feature und Bug unterscheiden können. Ich bin kein Militärexperte, aber dass die von dir beobachten gesundheitlichen Probleme von Soldaten im Krieg bisweilen vorkommen, weiß sogar ich.

Max Payne 3: ein beschissen gemachtes Spiel. Ständig wurde man per Zwischensequenz aus dem Geschehen gerissen. Ansonsten war es nicht schlecht, wenn man sich von den beiden Vorgängern stilistisch trennen konnte. […]
Gemar

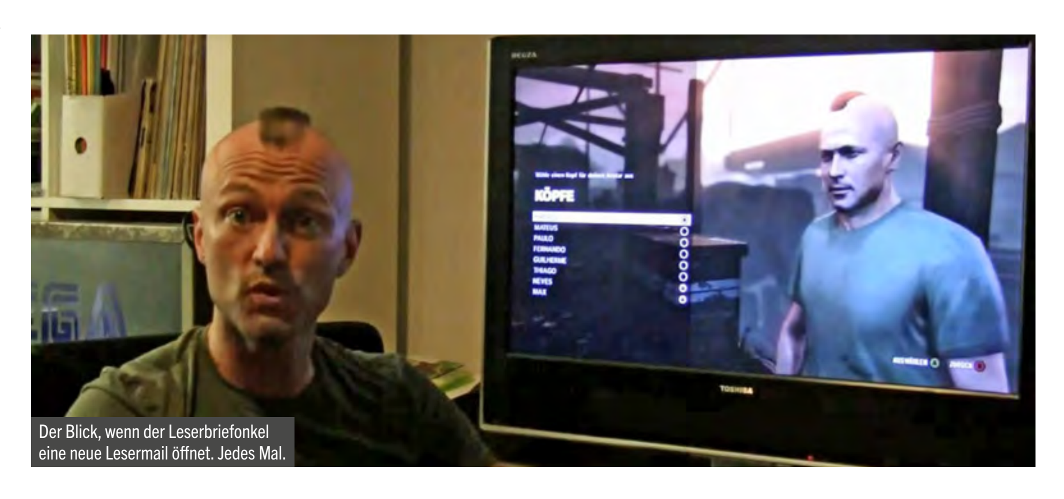
Als stets unbefangener Journalist empfehle ich vor allem den brillanten Multiplayermodus.

Max Payne 3: Was war ich nach dem tollen zweiten Noir-Teil von der Optik und dem Setting enttäuscht. Ein Spiel, das für immer ganz weit unten in meinem PoS bleiben wird. […]
Nyx-Adreena

Ich weiß nicht, ob ich schon mal ~~geprahlt~~ erwähnt habe, dass man im Multiplayer von Max Payne 3 mein virtuelles Abbild steuern darf. Das Spiel kann also gar nicht enttäuschend sein.

Max Payne 3 ist ein Meisterwerk, das Gunplay unerreicht. Jede Kugel wird physikalisch korrekt berechnet, mit Eintritts- und Austrittswunde. Feinde reagieren glaubwürdig auf Beschuss (Fußtreffer = hinken). Jede Waffe hat eine eigene Nahkampf- und Exekutions-Animation. Dass alle Schusswaffen, die Max bei sich trägt, sichtbar sind und nicht einfach aus dem Nichts gezogen werden, macht bis heute kein zweites Spiel. Max Payne 3 war schlicht zu gut für diese Welt.
Dodo1995

Wie peinlich: Einen auf superschlau machen und dann vergessen, den herausragenden Multiplayermodus zu erwähnen, du Amateur!



Der Blick, wenn der Leserbriefonkel eine neue Lesermail öffnet. Jedes Mal.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 11/2011

Von: Niklas Poelen & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 11/11 befasste sich ausgiebig mit Action-RPGs. Von Torchlight 2 zu einem großen Special über Diablo war alles dabei. Auch Battlefield 3 bekam viel Aufmerksamkeit.

Torchlight 2

Eine Geschichte von Entwicklern, Lesern und uns

Jetzt ist es schon zehn Jahre her, dass der Diablo-Miterfinder und Mitbegründer von Condor und Blizzard North, Max Schaefer, den Redaktionsräumen von PC Games einen Besuch abstattete, um zusammen mit der Redaktion und zwei geladenen Lesern eine exklusive Demo-Version des damals kurz bevorstehenden Torchlight 2 zu spielen. Diese machte auch allen Beteiligten eine Menge Spaß! Dabei erwies sich Torchlight 2 als mehr als nur ein guter Zeitvertreib, während auf Diablo 3 gewartet wurde. Besonders hob Schaefer hervor, dass das Spiel offline im Einzelspieler-Modus gespielt werden könne – ein Feature, das es so in Diablo 3 nicht gab. Umso verblüffender ist es, dass der Einzelspieler im 2020 erschienenen Nachfolger Torchlight 3 anfangs fehlte und erst später hinzugefügt wurde. Torchlight 2 überzeugte hingegen bereits zehn Monate vor Release und natürlich auch nach Release mit enormem Umfang und Spielspaß. Besonders im Vergleich zum ersten Teil konnte der Nachfolger sich verbessern. Neben der Vorschau und den Meinungen der anwesenden Leser haben wir auch alle vier in Torchlight 2 verfügbaren Klassen vorgestellt. Auch den Folgetag, an welchem Max Schaefer zusammen mit der Redaktion, insbesondere einem als Diablo verkleideten Mitarbeiter, ein Real-Life-Rollenspiel spielte, haben wir nicht vergessen – was ein Kundenservice.





Driver: San Francisco

Ein Rennspiel wie aus einem Traum

Der bisweilen letzte große Teil der Driver-Reihe, Driver: San Francisco, erschien nun vor zehn Jahren. Dieser Ableger der Rennspiel-Reihe kam im Gegensatz zu den anderen Serienvertretern erstaunlich nah an die Qualität des ersten Teils heran. Das neue Shift-Feature, das dem Spieler erlaubte, per Knopfdruck in jedes beliebige Auto in San Francisco zu wechseln, wusste zu überzeugen. Und auch die dazugehörige Story, in welcher der Hauptcharakter John Tanner für das gesamte Spiel in einem Koma liegt, war gut integriert. Zwar wirkte die Landschaft teils recht eintönig und zeigte deutlich, dass die PC-Variante auf den Konsolenversionen basierte, doch das Gameplay machte diese Mängel leicht wieder wett. Schade nur, dass Ubisoft das Spiel seit 2016 nicht mehr offiziell zum Verkauf anbietet. Sowohl über Steam als auch UPlay kann Driver: San Francsico nicht mehr erworben werden. Und trotz umfangreicher Petitionen von Fans, die sich wünschen, das Spiel digital erwerben zu können, scheint Ubisoft kein Interesse daran zu haben, es wieder in den Store aufzunehmen.



Schade. Auch was Nachfolger angeht, ging es über einen 2014 erschienenen und mittlerweile ebenfalls nicht mehr erhältlichen Free-to-Play Titel für Smartphones nicht hinaus. Ob die Driver-Reihe eine Zukunft hat, steht also in den Sternen, doch wir blicken noch immer mit Freuden auf Driver: San Francisco zurück und wünschten, mehr Leute könnten es erleben.

The Binding of Isaac

Moderner Klassiker und Neuerfindung eines Genres

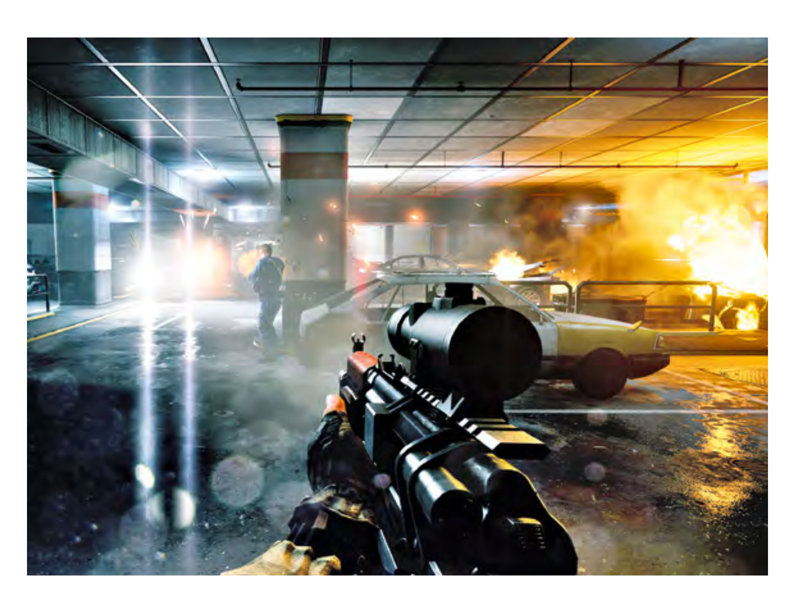


Zehn Jahre nach dem ersten Release von The Binding of Isaac hat der direkte Nachfolger The Binding of Isaac: Rebirth mit dem DLC Repentance sein finales Content Update erhalten. Der mittlerweile dritte DLC von Rebirth beendet damit (vorerst) den in den letzten zehn Jahren anhaltenden Content Nachschub für Isaac-Fans. Die Anzahl der Inhalte hat sich hierbei enorm gesteigert und bot so viele Neuerungen, dass diese gar nicht mehr in den News-Bereich von Steam passten und extern zur Verfügung gestellt werden mussten. Das Roguelike-Genre hat sich in dieser Zeit extrem gewandelt und ist vor allem im Indie-Bereich inzwischen ein ziemlich großes Ding geworden, was zu großen Teilen sicherlich auch Isaac zu verdanken ist. Es war nämlich das Spiel, welches Elemente der Rogue-Likes mit einem Action-Kampfsystem kombinierte und somit quasi das ganze Genre neu erfand. Ohne das originale The Binding of Isaac hätte es wohl nie so wunderbare Spiele wie zum Beispiel Hades oder Slay the Spire gegeben. The Binding of Isaac hat nicht nur das Genre geprägt, sondern zählt auch zehn Jahre später noch zu den aktuellen, beliebtesten und auch einfach besten Titeln seiner Art.

Battlefield 3

Eine niemals endende Geschichte

Battlefield ist genauso wie Genre-Konkurrent Call of Duty eine wohl niemals endende Geschichte. Vor zehn Jahren stand der Release des damals neuesten Ablegers der Serie auf dem Plan: Battlefield 3 überzeugte uns besonders mit seiner beindruckenden Grafik. In einem großen Special, das sich über 18 Seiten zog, haben wir damals einen Blick auf alles geworfen, was Battlefield 3 zu bieten hatte. Es war auch eben das Spiel, welches das komplette Potential der Frostbite 2 Engine ausnutzte. Jedoch gibt es bei einem Blick auf den neuesten und 17. Teil der Serie, Battlefield 2042, viele Unterschiede: Der Kampagnen-Modus wurde etwa komplett gestrichen und auch bei den technischen Anforderungen hat sich einiges geändert. Bei den aktuellen Anforderungen von Videospielen kann die damals beste Grafikkarte uns gerademal ein müdes Lächeln entlocken. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die nächsten zehn Jahre voller epischer Momente auf dem Schlachtfeld!



20 Jahre Blizzard: Der Kult um Diablo

Die Geheimformel der Diablo-Reihe

1993 wurde die Idee für Diablo 1 geboren. Max Schaefer, einer der Entwickler, findet schlichte Worte für sein Werk: „Wir wollten einfach einen Typen, der ein Monster umhaut. Und dabei sollte man eben neue Beutestücke finden“. Das Konzept der Diablo-Teile ist so einfach wie erfolgreich. Das Prinzip der Spiele ist wie bei einem Spielautomaten designt. Der Spieler hat ständig den Gedanken, dass das nächste Item der „Jackpot“ sein könnte. Da diese zufallsgeneriert sind, hat der Spieler keinen Einfluss auf die Wertigkeit des Gegenstands. Einen großen Einfluss auf die Gaming-Welt hatte auch Diablo 2. Hier wurde das System einer sichtbaren Erfahrungsleiste eingeführt, die es mittlerweile in vielen Spielen gibt. Außerdem haben die Charaktere durch den verzweigten Fähigkeitenbaum eine bisher unbekannte, individuelle Tiefe bekommen, die in Diablo 3 durch das Runensystem nochmal verstärkt wurde. Die Online-Plattform Battle.net erlaubte zudem Mehrspielerpartien, die nicht an lokale Netzwerke gebunden waren. Neun Jahre nach der Veröffentlichung von Diablo 3 bietet das Spiel immer noch neuen Content und lockt viele Spieler, die Season für Season ihren Charakter spielen und verbessern wollen. Für das Jahr 2022 wurde letztendlich der vierte Teil der Reihe angekündigt.



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: ....145 Euro

ALTERNATIVE

Bis etwa 250 Euro geht in Sachen Preis-Leistung nichts am Core i5-10400F vorbei. Sparfüchse nehmen den Core i3-10100F, der unter 90 Euro kostet, aber nur vier Kerne hat. Übertakter nehmen den Core i5-10600K für 215 Euro. AMD ist für einen Einsteiger-PC derzeit nicht zu empfehlen.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....Gigabyte GeForce GTX ....1650 D6 OC 4G
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1410 MHz (Boost 1635 MHz) / .... 192 GB/s
Speicher/Preis: ..... 4GB GDDR6-RAM / derzeit ab 320 Euro

ALTERNATIVE

Einsteiger-Modelle sind wieder enorm teuer geworden – schnellere Nvidia-Modelle als die GTX 1650, die schon vor 2 Jahren nur für den absoluten Einstieg ins Gaming taugte, gibt es erst ab 400 Euro (GTX 1650 Super) oder 480 Euro (GTX 1660 Ti) oder gar 560 Euro (RTX 2060).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....Biostar H510MH / E 2.0
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... : 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 1xPCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 70 Euro

ALTERNATIVE

Mit einem H510- oder H570-Chipsatz bestückt, gibt es eine große Auswahl an Mainboards für unter 100 Euro. Wer gerne übertakten möchte und zum Core i5-10600K greift, nimmt am besten ein Z590-Mainboard – das günstigste ist aktuell das Gigabyte Z590M für 130 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-18-18 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Kingston NV1 NVMe (M.2 PCIe) / ....Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: ....40 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Cooltek Drei, 1x 120mm-Lüfter .... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 35,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,2 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: ... EVGA W1 Serie 500 W1 500 Watt, 50 Euro



Wer die Option hat, sollte eine schon vorhandene Grafikkarte wegen der hohen Preise zunächst weiterhin nutzen. Einsparpotential gibt es beim RAM, denn dort reichen zur Not auch 8GB aus. Die M.2-SSD war bei Redaktionsschluss sehr günstig – es spricht aber nichts gegen eine 2,5-Zoll-SATA-SSD, falls diese günstiger ist.

*ohne Grafikkarte
(mit Grafikkarte 760 Euro)



MITTELKLASSE-PC

€ 805*,-

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.395 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis: ....275 Euro

ALTERNATIVE

Der Preis des Ryzen 5 5600X ist zwar etwas gestiegen, aber trotzdem gibt es für Gaming erst für mindestens 380 Euro mehr Leistung (Ryzen 7 5800X für 370 Euro oder Core i9-10900F für 400 Euro). Wer acht Kerne für etwa 260 Euro sucht, kann den Ryzen 7 3700X nehmen, der in Spielen aber langsamer ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . PowerColor Radeon RX 6600 XT Hellhound
Chip-/Speicherbandbreite: . . 2000 MHz (Boost 2593 MHz) / .... 256 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 590 Euro

ALTERNATIVE

Da die Nvidia RTX 3060 und 3060 Ti wieder im Preis gestiegen sind und bei Preis-Leistung viel schlechter dastehen, gibt es aktuell keine andere Option – außer man legt direkt gut 200 Euro obendrauf. Dann sind die etwa 40 Prozent schnelleren Grafikkarten Nvidia GeForce RTX 3070 oder AMD Radeon RX 6700 XT drin.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI MPG B550 Gaming Edge WiFi
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ...1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, ... 3x M.2 PCIe (1x4.0, 2x 3.0) / 155 Euro

ALTERNATIVE

Auch B550-Modelle von 80 bis 120 Euro sind bei der puren Leistung ebenbürtig und haben lediglich ein paar weniger Optionen, vor allem wenn es ums Übertakten geht. Beispiel: das ASRock B550M Pro4 für 95 Euro. Für Intel und eine Übertaktung bietet sich für etwa 155 Euro das Gigabyte Z590M Gaming X an.

RAM

Hersteller/Modell: ....G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ....CL19-20-20 / 65 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ....Crucial P2 SSD (M.2, PCIe 3.0) / ....Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 85 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Corsair Carbide Series SPEC-Delta, ...3x 120mm-RGB-Lüfter vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis .... 33,0 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Arctic Freezer 34 eSports DUO .... (15,7 cm hoch, 2x120 mm-Lüfter), 40 Euro
Netzteil/Preis: .... FSP Hydro M Pro 600 Watt .... (teilmodular), 65 Euro

Wem besondere Ausstattungsmerkmale beim Mainboard und ein solides Gehäuse und Netzteil nicht ganz so wichtig sind, der kann auch deutlich günstigere Komponenten wählen – für die Leistung ist die Kombination aus CPU, RAM und Grafikkarte entscheidend. Bei der SSD wären 2TB für einen Preis ab etwa 160 Euro eine Option.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.295 Euro)

Sparen kann man beim Mainboard, Gehäuse, Netzteil und der SSD. Letztere ist ein besonders schnelles Modell – langsamere Varianten bieten zu dem preis bereits 2TB Kapazität, die Ladezeiten in Spielen sind damit kaum höher. Beim RAM spart man beim Griff zu 16GB etwa 60 Euro und wird damit auch noch eine Weile gut auskommen.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 370 Euro

ALTERNATIVE

Bei Intel gibt es noch die günstigeren Core i7-10700KF oder i7-11799KF für 320 respektive 370 Euro, die aber langsamer sind. Der Core i9-10900KF wiederum ist in etwa gleichschnell wie der Ryzen 7 5800X, kostet aber 450 Euro. Sparen kann man mit dem Ryzen 5 5600X, der in Spielen kaum langsamer als der Ryzen 7 ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte B550 Aorus Master
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/ AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16,
.... 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1,
.... 3x M.2 PCIe 4.0 / 265 Euro

ALTERNATIVE

Auch mit Übertakter-Ambitionen sind viele Mainboards ab etwa 150 Euro schon gut genug, um recht hohe Taktwerte zu erreichen. Wer nicht übertakten will, kann auch unter 100 Euro zuschlagen. Bei Intel gibt es starke Übertakter-Mainboards wie das Asus ROG Strix Z590-A Gaming Wifi, wenn man etwa 270 Euro ausgeben will.

RAM

Hersteller/Modell: .... Kingston Fury Beast
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 135 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Samsung SSD 980 Pro
.... (M.2, PCIe 4.0) / Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 160 Euro / 65 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Fractal Design Meshify C
.... (mit Glasfenster), 2x 120mm-Lüfter vorverbaut;
.... Grafikkarten bis 31,5 cm,
.... CPU-Kühler bis 17,2 cm Höhe, Preis: 90 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Arctic Liquid Freezer II 240 RGB
.... (All-in-One-Wasserkühler), 75 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Pure Power 11 FM
.... 650 Watt (vollmodular), Preis: 85 Euro



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Zotac Gaming GeFroce RTX 3070 Ti AMP Halo
Chip-/Speicherbandbreite: .... 1575 MHz (Boost 1830 MHz) / 608 GB/s
Speicher/Preis: .... 8 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 1.050 Euro

ALTERNATIVE

Ab und an gibt es eine Nvidia GeForce RTX 3080 oder AMD Radeon RX 6800 oder 6800 XT zu einem Preis, der nicht weit von 1.100 Euro entfernt ist. In dem Fall wäre ein gewisser Aufpreis in Ordnung. Die genannten Grafikkarten kosten aber aktuell eher ab 1.400 Euro aufwärts (Stand 07. Oktober 2021), was zu viel ist.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Die Preise sind leider – nach einer kleinen Erholung von Juni bis August – wieder angestiegen. Vor allem für Einsteiger-PCs sieht es sehr schwierig aus, aber auch ab 500 bis 600 Euro muss man immer wieder abwarten und einen guten Moment erwischen, um einen halbwegs guten Preis zu bezahlen. Wir haben daher bei unseren PCs weiterhin einen Preis ohne und einen mit Grafikkarte verzeichnet.



HIGH-END-GAMING-PC
I62-901
CAPTIVA
CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 3.299,-
inkl. MwSt.
„Genieße jeden Spielzug!“
HDD: 1 TB
SSD
SSD: 500 GB
Arbeitsspeicher: 32 GB
Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 3080 Ti 12GB GDDR6X
CPU
Prozessor: Intel Core i9-10900F
CAPTIVA
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/
CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Vorschau

Battlefield 2042



Nach der jüngsten Verschiebung erscheint EAs Shooter nun Mitte November – wir rechnen daher mit letzten Infos im nächsten Heft.

Test

G. of the Galaxy



Marvel's Guardians starten noch diesen Monat ihr neues Abenteuer – wir sind natürlich mit am Start und liefern den Test nach.

Vorschau

Call of Duty: Vanguard | Bereits Anfang November geht der BF-Konkurrent an den Start.



Test

Age of Empires 4 | Endlich Echtzeitstrategie-Nachschub! Wir testen Relics historisches Debüt.



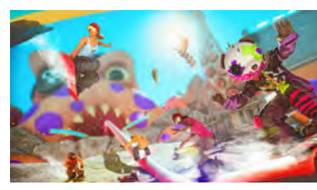
Vorschau

Forza Horizon 5 | Der Feel-Good-Racer erscheint auch im November – wir haben alle Infos.



Test

Riders Republic | Draußen wird's kälter, da kommt Wintersport nur recht – wir stürmen die Pisten!



PC Games 12/21 erscheint am 17. November!

Vorab-Infos ab 13. November auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director **Redaktionsleiter/CvD**	Maria Beyer-Fistrich Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Paul Albert, Andreas Altenheimer, Yannik Cunha, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Niklas Poelen, Philipp Sattler, Christian Schmid, Sönke Siemens, Christian Zamora
Layout **Layoutkoordination** **Titelgestaltung**	Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm Alexandra Böhm Alexandra Böhm © Amazon Game Studios / Activision Blizzard
Produktion, Vertrieb, Abonnement **Marketing** **DVD**	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid Thomas Dziewiszek
 Brand/Editorial Director **Redaktion**	www.pcgames.de Maria Beyer-Fistrich David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Digital Director **Business Development**	Simon Fistrich Christian Bol Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Henning Jost, Daniel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director	Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil **Produktmanagement** **E-Commerce & Affiliate**	Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift Aykut Arik Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services **Corporate Publishing**	Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Print/Digital Alto Mair Bernhard Nusser	 Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online	Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition **Datenübertragung**	Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



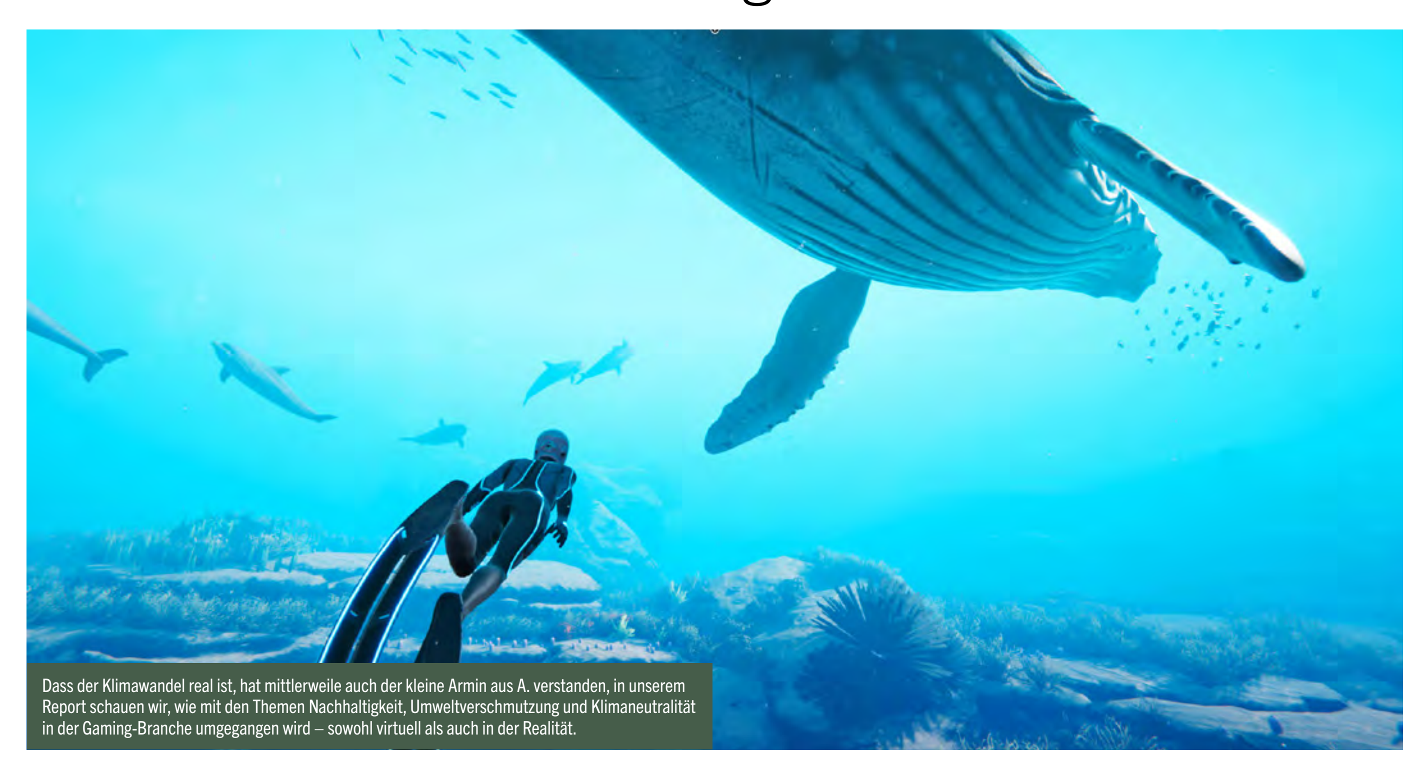
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

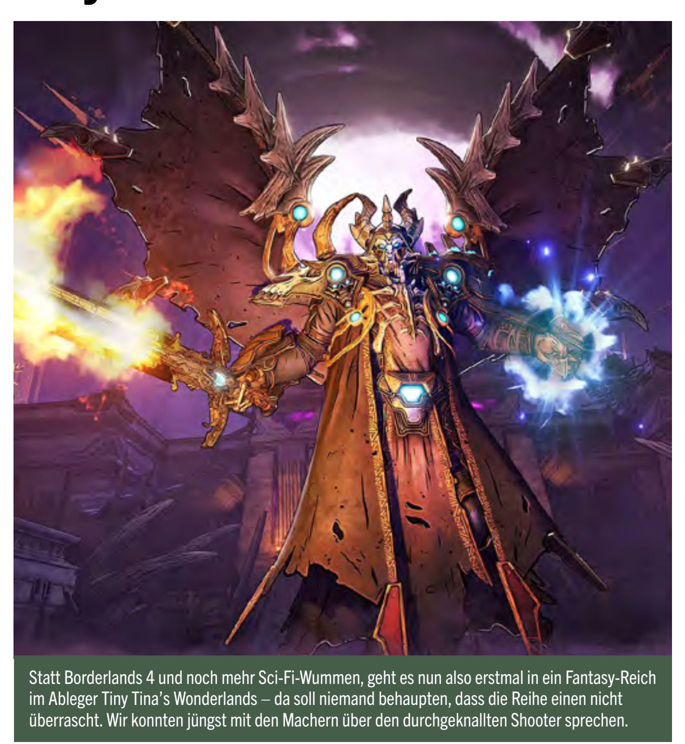
Umweltschutz in der Gaming-Branche



Dass der Klimawandel real ist, hat mittlerweile auch der kleine Armin aus A. verstanden, in unserem Report schauen wir, wie mit den Themen Nachhaltigkeit, Umweltverschmutzung und Klimaneutralität in der Gaming-Branche umgegangen wird – sowohl virtuell als auch in der Realität.

INTERVIEW Seite 106

Tiny Tina's Wonderlands



Statt Borderlands 4 und noch mehr Sci-Fi-Wummen, geht es nun also erstmal in ein Fantasy-Reich im Ableger Tiny Tina's Wonderlands – da soll niemand behaupten, dass die Reihe einen nicht überrascht. Wir konnten jüngst mit den Machern über den durchgeknallten Shooter sprechen.

REPORT Seite 108

Wie erkenne ich **Scam-MMOs?**



Hin und wieder erscheinen ambitionierte MMORPGs, die Luftschlösser bauen und dann schnell zu Ruinen zu zerfallen. Oftmals haben diese Spiele aber eh nur das Ziel, leichtgläubigen Zockern das Geld aus der Tasche zu ziehen – wir verraten euch, woran ihr solche Scam-MMOs erkennt.

Naturbewusstsein wecken und dabei gleichzeitig Wissen für die Ozeane vermitteln: Genau darum geht es im storygetriebenen Öko-Adventure Beyond Blue, das unter anderem Material aus der Doku Unser Blauer Planet 2 verwendet. (Quelle: ZU Digital, UNESCO MGIEP)

Umweltschutz in der Gaming-Branche

Hochwasser, Dürren, Waldbrände: Die Auswirkungen des Klimawandels sind längst nicht mehr zu übersehen. Auch in der Gaming-Branche wird das Thema immer häufiger diskutiert. Ist Videospielen eigentlich umweltschädlich? Was tun Hardware-Hersteller und Spieleentwickler, um klimaneutraler zu werden? Und wie kann sich jeder Einzelne engagieren, um seinen Beitrag zu leisten? All das und mehr skizzieren wir in unserem großen Umweltschutz-Report.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid



Strahlung, Sandstürme, radioaktiver Regen: Welche dramatischen Folgen eine Nuklearkatastrophe auf die Umwelt hätte, wird im postapokalyptischen Aufbauspiel Endzone: A World Apart thematisiert. (Quelle: Gentlymad Studios)



In Die Sims 4: Nachhaltig leben ist der Name Programm: Als Bürger von Evergreen Harbor besteht eure Aufgabe darin, die von Müllbergen und Smog heimgesuchte Nachbarschaft wieder lebenswert zu machen. (Quelle: Maxis / Electronic Arts)

Im Online-Survival-Spiel Eco von Strange Loop Games droht ein Asteroid, die Erde auszulöschen. Um die Katastrophe zu verhindern, müssen Spieler gemeinsam eine Zivilisation aufbauen und nach einer Lösung forschen. Das ökologische Gleichgewicht in der Spielwelt zu wahren, hat dabei oberste Priorität. (Quelle: Strange Loop Games)

Die deutsche Games-Branche boomt. Den jüngsten Marktdaten der Gesellschaft für Konsumforschung zufolge wurden allein auf dem deutschen Spielemarkt in den ersten sechs Monaten des Jahres 2021 durch Spiele, Hardware und spielebezogene Dienstleistungen Umsätze in Höhe von 4,6 Milliarden Euro erwirtschaftet – ein Plus von 22 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Die Chancen, dass die deutsche Branche den Umsatzrekord von 2020 – damals waren es 8,5 Milliarden Euro – überflügelt, stehen damit ziemlich gut. Doch auch global betrachtet sind die Zukunftsaussichten weiterhin rosig, trotz kleiner Corona-Delle im Jahr 2021. So prognostizieren die Forscher des Marktforschungsportals Newzoo für das Jahr 2023 weltweite Umsätze durch die Spieleindustrie von voraussichtlich knapp über 200 Milliarden Dollar. Wachstumsmotor im Hintergrund ist eine Gaming-Community, die bis dahin auf voraussichtlich 3,22 Milliarden Spielerinnen und Spieler angewachsen ist. Mit anderen Worten: Geht man bis 2023 von acht Milliarden Erdbewohnern aus, dann werden sich knapp über 40 Prozent davon in der ein oder anderen Form mit Computer- und Videospielen beschäftigen.

Ständig steigender Stromhunger

Einher mit diesem kaum zu bremsenden Wachstum gehen jedoch zahlreiche Herausforderungen, insbesondere auch im Hinblick auf das Problemfeld Umweltschutz. Denn wer digitale Spiele erleben will, braucht Hardware – und deren Stromverbrauch hat sich in den letzten 40 Jahren massiv erhöht. Nimmt man beispielsweise eine Studie des Stromanbieters Eon als Grundlage, die eine tägliche Spieldauer von zwei Stunden ansetzt, dann benötigte Sonys 1994 veröffentlichte erste PlayStation pro Jahr 5,84 kWh Strom. Bei der im Jahr 2000 gestarteten PS2 sind es (unter denselben Bedingungen) bereits 17 kWh, und bei der PS3 aus dem Jahr 2006 schießt der Wert sogar auf 137 kWh hoch – das ca. 37,5-fache dessen, was ein Super Nintendo (3,65 kWh) von 1990 pro Jahr verbraucht! Im Microsoft-Lager verläuft die Entwicklung ähnlich: Während die erste Xbox 46,72 kWh pro Jahr schluckt, sind es bei der Xbox 360 bereits 125,56 kWh.

Erst mit dem Erscheinen von PS4 und Xbox One gehen die Werte wieder zurück, nur um dann – mit dem Release der Hardware-Neuauflagen – wieder zu steigen. Heißt konkret: Während sich eine PS4 Slim im Eon-Beispiel mit 62,05 kWh pro Jahr begnügt, sind es bei der PS4 Pro mit 119,72 kWh schon fast doppelt so viel. Bei Microsoft wiederum stehen 87,6 kWh (Xbox One) 124,1 kWh (Xbox One X) gegenüber. Eon legte für die Studie einen Strompreis von 29 Cent pro Kilowattstunden zu Grunde und errechnete daraus für die vergangenen Topmodelle von Sony und Microsoft jährliche Kosten von 34 (PS4 Pro) respektive 36 Euro (Xbox One X). Weit abgeschlagen – und das ist in diesem Fall positiv zu werten – steht die Nintendo Switch. Hier beläuft sich der Stromverbrauch in der Eon-Auswertung auf gerade einmal 11 kWh pro Jahr, was Stromkosten von drei Euro entspricht.



Und wie sieht's mit der neuen Konsolengeneration aus, sprich PlayStation 5 und Xbox Series X? Da die Geräte zum Zeitpunkt der Eon-Studie noch nicht auf dem Markt waren, sind sie dort folgerichtig auch nicht aufgelistet. Schaut man sich allerdings andere Auswertungen an, wie etwa die von klimaaktiv.at, die ebenfalls mit zwei Stunden Spieldauer pro Tag kalkulieren, dann hat der Stromhunger mit den neuen Konsolen leider nicht nachgelassen. Im Gegenteil: Die PS5 legt im Vergleich zur PS4 Pro um 33,28 kWh zu und kommt unterm Strich im Jahr auf 153 kWh. Bei der Xbox Series X sind es 146 kWh – 21,9 kWh mehr als bei der Xbox Series X. Lediglich die deutlich leistungsschwächere Xbox Series S, deren Leistungsaufnahme nur 88 Watt beträgt, fällt mit 64 kWh deutlich ab. All diese Werte beziehen sich wohlgemerkt ausschließlich auf die jeweilige Konsole und berücksichtigen den Stromverbrauch von ebenfalls zum Spielen wichtigen Geräten wie dem (4K-)Flachbild-TV, der Soundanlage und dem Internet-Router nicht.

Highend-Grafikkarte und Cloud-Gaming: Die Klima-Sorgenkinder?

Noch heikler wird das Thema allerdings, wenn man sich die Leistungsaufnahme moderner Gaming-PCs



Away: The Survival Series (Release: 28. September 2021) versteht sich als Natur-Doku zum Mitspielen. Held des grafisch ansprechenden 3D-Abenteuers ist ein Kurzkopfgleitbeutler. (Quelle: Breaking Walls)



Für jede verkaufte „Save the World Edition" von Endzone: A World Apart lässt Assemble Entertainment einen Baum anpflanzen. Die verschiedenen Pflanz-Zertifikate präsentiert der Publisher aus Wiesbaden stolz auf der Steam-Produktseite. (Quelle: Assemble Entertainment)

mit Highend-Grafikkarte wie beispielsweise einer Geforce RTX 3080 vor Augen ruft. Allein Letztere zieht bei anspruchsvollen Titeln im Schnitt 330 Watt, was – wieder unter Berücksichtigung von zwei Stunden Spieldauer pro Tag – im Jahr einen Verbrauch von zirka 255 kWh ergäbe. Rechnet man nun noch den Verbrauch von CPU, Arbeitsspeicher, Festplatte, SSD und anderen typischen PC-Komponenten dazu, knackt ein solcher Gaming-PC in der Regel problemlos die Marke von 300 kWh – und verursacht damit etwa 120 kg CO2. Fast doppelt so viel wie eine Xbox Series X.

Das Ende der Fahnenstande ist damit aber noch längst nicht erreicht. So mehren sich schon jetzt immer häufiger die Gerüchte, dass Nvidias nächste Highend-Grafikkarten-Generation wohl 400 Watt und mehr an Leistung benötigt. Ähnlich sieht es bei den kommenden Konkurrenzmodellen von AMD aus. Ob das am Ende zutrifft, wird sich vermutlich erst ab Mitte 2022 zeigen. Der sich abzeichnende Trend zeigt jedoch klar aufwärts und damit aus Klimasicht leider in die falsche Richtung.

Ein weiterer Öko-Problemfall ist Cloud-Gaming – und das gleich in zweifacher Hinsicht. Zum einen, weil Games-Streaming-Dienste konstant nicht zu unterschätzende Datenmengen verursachen. So verschlingt beispielsweise eine Stunde Full-HD-Gaming via Ge-Force Now je nach Spiel zwischen vier und zehn Gigabyte pro Stunde. In 4K-Auflösung mit Google Stadia sind sogar bis zu 20 GB möglich. Bei einem gemütlichen Zock-Wochenende mit Freunden kommt da einiges an Daten zusammen! Zwar hat sich Cloud-Gaming noch längst nicht durchgesetzt. Sollte dies jedoch auf lange Sicht geschehen, dürfte der Druck auf Telekommunikationsanbieter, ihre Infrastruktur massiv auszubauen, immens wachsen.

Nicht außer Acht lassen sollte man in der Datenmengen-Diskussion außerdem den schon seit einigen Jahren nicht aufzuhaltenden Wandel hin zum Digitalkauf sowie Diensten wie Microsofts Game Pass. Beides hat die Zahl an spielebezogenen Downloads in den letzten Jahren massiv in die Höhe getrieben.

Aber zurück zum Cloud-Gaming. Dieses setzt zudem moderne, geografisch clever verteilte Server-Farmen mit entsprechend leistungsstarker Hardware voraus, die ständige Kühlung verlangt. „Datenzentren sind wie Fabriken: Elektrizität und Wasser gehen rein, Daten und Hitze kommen raus", so Aaron Wemhoff, Leiter des Center for Energy-Smart Electronic Systems (ES2) an der Villanova University gegenüber wired.com. Entsprechend wundert es auch nicht, dass ein Forscherteam an der University of California mittlerweile nachweisen konnte, dass Cloud-Gaming mehr Energie pro Stunde verbraucht als lokales Gaming. Nicht nur das: In ihrer 2019 im The Computer Games Journal veröffentlichten Studie beziffern die Forscher den Stromverbrauch aller US-Gaming-Haushalte und -Plattformen auf zusammengenommen 34 Terawattstunden Strom – mehr als genug, um den gesamten US-Bundestaat West Virginia mit Energie zu versorgen! Nimmt man nun noch die dadurch entstehende Menge an Treibhausemissionen in den Fokus, käme man auf den CO2-Ausstoß von fünf Millionen Fahrzeugen.


Aufwühlendes Serious Game: Im kostenlosen Steam-Puzzle-Plattformer Plasticity bahnt sich die junge Noa einen Weg durch ihre zugemüllte Heimat. (Quelle: Plasticity Games)


Wie wirkt sich Terraforming auf den Mars aus? Welche Folgen hätten zu hohen Treibhausemissionen für die Qualität der Böden des Planeten? Diese Herausforderungen zukünftiger Generationen gilt es in Surviving Mars: Green Planet zu meistern. (Quelle: Haemimont Games)

„Playing for the Planet" sorgt für frische Ideen

Keine Frage, im Hinblick auf die von ihr verursachte CO2-Bilanz steht die Spieleindustrie vor einer immensen Verantwortung. Eine Verantwortung, der sich viele in der Branche jedoch erfreulicherweise zunehmend bewusster werden und nun auf ganz unterschiedlichen Wegen versuchen, Verbesserungen und Veränderungen in die Wege zu leiten. Das wohl prominenteste Beispiel für dieses gerade stattfindende Umdenken hört auf den Namen „Playing for the Planet". Gemeint ist eine vom Umweltprogramm der Vereinten Nationen ins Leben gerufene Allianz aus Firmen, die das Thema Umweltschutz voranbringen möchten und sich dafür auf unterschiedlichste Art und Weise engagieren. Die Bandbreite reicht von der Reduktion von Emissionen und Plastikmüll über Aufforstungsprogramme bis hin zur Einbindung von Umweltthemen in das eigene Games-Portfolio.

Wer bei Playing for the Planet Mitglied werden will, muss allerdings zunächst verschiedene Verpflichtungen eingehen. Die erste besteht darin, einen formellen Brief an die Vereinten Nationen zu schreiben, der die eigenen Absichten erklärt und im Detail ausführt. Zweitens verpflichten sich die Teilnehmer, auf allen Unternehmensebenen für Unterstützung zu werben und Kollegen für die Thematik zu sensibilisieren. Des Weiteren bekennen sich die Mitglieder dazu, Gelerntes – sofern es sich nicht um sensible Informationen handelt – mit anderen zu teilen, an Arbeitsgruppen teilzunehmen und die eigenen Ziele einmal im Jahr zu bewerten und zu aktualisieren. Obwohl Playing for the Planet erst



Der auch im Koop spielbare Multiformat-Puzzle-Plattformer Never Alone (2014) entstand in enger Zusammenarbeit mit den Ureinwohnern Alaskas und soll Spieler für die Belange und Umweltherausforderungen dieser Menschen sensibilisieren. (Quelle: Upper One Games / E-Line Medua)

Gathering Storm, die zweite Erweiterung zu Sid Meier's Civilization 6, rückt Vulkanausbrüche, Überschwemmungen, Stürme, Dürren und andere Naturkatastrophen in den Fokus. Gegensteuern kann man in vielen Fällen (aber nicht allen) durch den Einsatz erneuerbarer Energien. (Quelle: Firaxis Games)

im September 2019 an den Start ging, sind bereits viele Big Player an Bord, darunter Google, Microsoft, Sony und Ubisoft. Schön gemacht: Die Absichtserklärungen der Teilnehmer finden sich direkt auf der Webseite und klingen durchaus vielversprechend. So plant etwa Microsoft bis 2030 klimaneutral zu werden, die Emissionen von Zuliefererketten zeitgleich um bis zu 55 Prozent zu senken und Gamer durch eine Minecraft-Initiative für Nachhaltigkeitsprojekte zu begeistern. Letztere hört auf den Namen „Build a Better World" und fordert Schüler und Studierende heraus, allein oder im Team ein eigenes kleines Umweltspiel mit Hilfe der Minecraft: Education Edition auf die Beine zu stellen.

Bei Konkurrent Sony stehen derweil CO2-Reduktionen durch optimierte Energiesparmaßnahmen hoch im Kurs. Auf der PS4 konnten so bereits 17,5 Millionen Tonnen CO2 (Stand: 24. September 2020) eingespart werden. Anvisiert sind bis 2030 insgesamt 30 Millionen, was durchaus zu schaffen sein dürfte. Stolz ist man bei Sony ferner auf den Standby-Modus der PS5, der im Schnitt zwischen 0,2 und 3 Watt verbraucht (bei der PS4 sind es zirka 14 Watt) sowie zwei jeweils mit Hilfe von Dreams realisierte Content-Projekte. Das Erste ist ein knapp fünfminütiges VR-Video, das Zuschauern erklärt, was der eigene Carbon-Fußabdruck überhaupt ist und welche persönlichen Aktivitäten – vom Frühstück über die Büroarbeit bis hin zum Urlaubsflug – ihn besonders in die Höhe treiben. Leider kann man das sehr lehrreich gestaltete Spiel „Meet your carbon footprint" nicht direkt in Dreams starten, wohl aber auf YouTube als 360-Grad-Video bewundern.

Hingegen problemlos Dreams-tauglich ist Pick Up Quick! Entwickelt in Zusammenarbeit mit der neuseeländischen Charity-Organisation Sustainable Coastlines, flitzt ihr darin an zwei nachgebauten Ständen entlang, um angeschwemmten Restmüll zu bergen. Abgerundet wird Sonys Beitrag durch eine klar strukturierte Webseite, die das Firmen-Engagement noch einmal einordnet und zusammenfasst.

Aber auch die Bekenntnisse anderer Unternehmen machen neugierig. So will beispielsweise der britische Online-Spiele-Vertrieb Green Man Gaming – passend zum Namen – bis 2030 so viele Bäume pflanzen, dass damit 324.000 Tonnen CO2 absorbiert werden können. Unity wiederum arbeitet derzeit mit anderen Allianz-Teilnehmern an einer Studie, die herausfinden möchte, wie Ingame-Inhalte Änderungen im Realwelt-Verhalten hervorrufen können. Gleichzeitig tritt der etwa 1800 Mann starke Engine-Anbieter als Organisator des „Green Game Jam" auf, einem jährlich stattfindenden Kreativwettbewerb, an dem viele der Playing-for-the-Planet-Mitglieder teilnehmen. Ziel 2021 war es, sich für bereits erhältliche oder in der Entwicklung befindliche Spiele neue Modi oder Aktivitäten auszudenken – diesmal mit Bezug zum in der Klimadiskussion wichtigen Überbegriff Wälder.

Der Green-Game-Jam-Gewinner kommt aus Deutschland

Sieger des diesjährigen Green Game Jam wurde nun Ubisoft Mainz, genauer gesagt ein kommender Spielmodus in ihrem Strategie-Dauerbrenner Anno 1800. Die eigenständige Spielvariante soll am 14. Dezember 2021 erscheinen und einem Konzept folgen, dem Anno-Fans schon jetzt entgegenfiebern. Demnach startet man auf einer naturbelassenen Insel mit niedriger Bevölkerungszahl und hat die Aufgabe, eine nachhaltige Stadt zu erschaffen. Das Ökosystem des Eilands ist allerdings überaus fragil, weshalb zu schnelles Wachstum den Kollaps bedeuten kann.

Wer also beispielsweise im Rekordtempo Wälder abholzt, muss sich nicht wundern, wenn die Einwohner ihre Heimat irgendwann verlassen. Aber auch der Anbau von Monokulturen führt zu nichts Gutem, sondern in diesem Fall vielmehr zu einer deutlichen schlechteren Bodenqualität. Vorsicht ist außerdem bei Überfischung geboten, denn die sorgt dafür, dass Ozeane später nicht mehr als Nahrungsquelle zur Verfügung stehen. Zusätzlichen Reiz erhältlich der Modus durch eine Art Rogue-Like-Twist, den die Entwickler wie folgt beschreiben: „Anders als in der realen Welt werdet ihr in der Lage sein, es erneut zu versuchen und eure vorherigen Versuche zu verbessern. Nicht nur mit dem Wissen aus diesem letzten Versuch, sondern auch mit technologischen Verbesserungen, die ihr erforschen könnt und die nach einmaliger Freischaltung für alle zukünftigen Versuche freigeschaltet bleiben."

Sehr gut gefiel der Jury darüber hinaus Away: The Survival Series, ein toll inszenierter Mix aus 3D-Abenteuer und Natur-Doku mit einem Kurzkopfgleitbeutler als Protagonisten, der in einer vom Klimawandel ins Chaos gestürzten Welt ums Überleben kämpft. Witzig: Um die Brücke zur „Playing for the Pla-



Auch in Media Molecules Kreativbaukasten Dreams finden kurze Spiele mit Umweltbezug immer wieder Einzug. In Pick Up Quick! gilt es, zwei Traumstrände in Neuseeland unter Zeitdruck von Müll zu befreien. (Quelle: Media Molecule)

Im dem auf optischen Minimalismus getrimmten Indie-Aufbauspiel Block'Hood von 2017 dreht sich alles um den Aufbau einer möglichst nachhaltig funktionierenden Nachbarschaft. (Quelle: Plethora Project / Devolver Digital)



Endless-Swimmer: Im Mobile-Game Deep Blue Dump räumt ihr als Schutzgeist des Ozeans Plastiktüten und anderen Müll aus dem Weg, damit eine kleine Meeresschildkröte sich nicht darin verheddert. (Quelle: The Stories Studio)

Das Augmented-Reality-Lernspiel Free Rivers projiziert ein Flusslauf auf euren Wohnzimmertisch und veranschaulicht, welche Vorteile es hat, wenn Flüsse ungestört fließen können, wie Dämme der Tierwelt schaden usw. (Quelle: World Wildlife Fund)

net“-Aktion zu schlagen, entdeckt das Tier auf seiner Odyssee durch den Urwald immer wieder Schilder mit der Aufschrift „Reforestation Zone – Play4Forests“. Der Spieler erhält also Hinweise darauf, dass Menschen durchaus versucht haben, die im Spiel bereits gestartete Katastrophe doch noch zu verhindern. Wachrütteln für das Thema Klimaschutz möchten die Macher Käufer der Disk-Fassung außerdem mit einer interessanten Augmented-Reality-Aktion: Wer eine spezielle App installiert und sein Handy auf die Spieleverpackung hält, sieht in einer aufwendig animierten Sequenz, wie das Flughörnchen vom Flammen umringt wird. Dicht gefolgt von einem Link, um für ein Aufforstungsprojekt zu spenden.

Zu den großen Gewinnern des Wettbewerbs zählen außerdem die in London stationierten Mobile-Game-Profis ustwo. Unter dem Schlagwort „A Tree in All of Us“ implementierten sie brandneue, waldbezogene Inhalte in ihren Puzzle-Hit Monument Valley 2 und verknüpften das Ganze unter anderem mit der Play4Forests-Petition sowie einer groß angelegten Baumpflanz-Aktion der Online-Plattform ecologi.com. „Es ist wirklich wichtig, dass Games-Unternehmen ihre Spieler in diese Themen des Klimawandels einbeziehen. Als Branche hat die Spieleindustrie eine riesige einzigartige Gelegenheit, ihr Publikum zu engagieren und zu fesseln“, kommentiert Jane Campbell von ustwo den Award-Gewinn gegenüber Euronews.

Aufforstung steht hoch im Kurs

Neben der „Playing for The Planet“-Allianz, der seit Juni 2021 auch der deutsche Game-Verband angehört, gibt es mittlerweile Dutzende Games-Firmen, die eigene Initiativen ins Leben gerufen haben. Beispiel Bethesda: Auf der Gamescom 2019 verzichtete man bewusst auf jedwede Art von Merchandise und verpflichtete sich stattdessen, 0,666 Quadratmeter Wald stellvertretend für jeden Besucher anzupflanzen, der am Messestand in Köln Doom Eternal spielte. Die Aktion lief unter dem Motto „The Doom Wood Project: Raze Hell & Save the World“ und führte dazu, dass sich die „Endsumme“ auf knapp 8.000 Quadratmeter Wald belief. Umgesetzt wurde die Aktion schließlich in einem Waldgebiet nahe der oberfränkischen Stadt Pegnitz im Landkreis Bayreuth.

In eine ähnliche Kerbe schlägt die „Save the World Edition“ des überraschend unterhaltsamen Survival-Aufbauspiels Endzone: A World Apart (PC-Games-Wertung: 7 von 10). Denn wer eben diese Fassung des Spiels via Steam kauft, für den lässt Publisher Assemble Entertainment von der Non-Profit-Organisation OneTreePlanet einen Baum pflanzen. Den Soundtrack zum Spiel gibt's gratis obendrauf. Geht's nach Assemble Entertainment, wachsen weltweit seither (Stand: Mai 2021) knapp 50.000 neue Bäume heran, unter anderem in Aufforstungsgebieten



Hochleistungsgrafikkarten liefern atemberaubende 4K-Spieleoptik, sind aber leider auch echte Stromfresser. Die hier abgebildete Geforce RTX 3090 von Nvidia braucht 350 Watt – 130 Watt mehr als eine RTX 3070. (Quelle: Nvidia)

Wer überlebt trotz Klimawandel, Raubtieren und Krankheiten? Das rundenbasierte, auch auf Steam erhältliche PC-Spiel Niche vermittelt die Prinzipien der Genetik und konnte schon über 3300 Wertungen auf Steam einsammeln, 89 Prozent davon positiv. (Quelle: Stray Fawn Studio)



Das an der Ostküste von Australien angesiedelte Working with Water macht Spieler zum Manager der örtlichen Wasserversorgung. Wer reinspielen will, surft einfach auf www.chaostheorygames.com/work/working-with-water. (Quelle: Chaos Theory Games)

Das Mobile-Game Save a Rhino will auf das Problem der Nashorn- und Elefanten-Wilderei in Südafrika aufmerksam machen, aber auch aufzeigen, was unternommen wird, um diese bedrohten Tierarten zu schützen. (Quelle: Hello There)

in Brasilien, Kalifornien, Uganda und dem pazifischen Nordwesten der USA.

Umweltthemen: Oft mittels Add-on nachgerüstet

Ein weiterer, gern genutzter Weg, um Umweltschutzthemen in Spielen aufzugreifen, sind Erweiterungen. So sorgt beispielsweise im Civilization-6-Add-on Gathering Storm das Gameplay-Element Klima für gänzlich neue Herausforderungen. Dies gilt vor allem für das Spielerlebnis ab der Modernen Ära, in der ein zu hoher Anstieg der Treibhausemissionen in einer zunehmenden Häufung von Naturkatastrophen wie etwa Hurrikans oder Überschwemmungen resultiert. Seit dem Antarctic Late Summer Update greift außerdem eine weitere Spielmechanik. Sie führt dazu, dass Dürren und Stürme nach dem Erreichen der vierten Klimawandelphase einen negativen Einfluss auf die Fruchtbarkeit betroffener Landschaftsfelder haben. Gut umgesetzt werden Umweltschutzthemen aber auch in der Erweiterung Nachhaltig leben für Die Sims 4 sowie dem Add-On Green Cities für Cities: Skylines.

Abseits solch etablierter Marken von renommierten Studios wie Firaxis (Civilization 6), Colossal Order (Cities: Skylines) oder Maxis (Die Sims 4) drängen seit einigen Jahren immer wieder auch Indie-Studios in den Sektor „Green Gaming“ vor und sorgen mit kreativen Ansätzen für frischen Wind. Sei es nun das mit komplexen „Was wäre wenn?“-Szenarien gespickte Strategiespiel Fate of the World, das putzige Point’n’Click-Abenteuer Botanicula von Amanita Design, das storylastige Tauchabenteuer Beyond Blue von ZU Digital oder das Online-Survial-Spiel Evo von Strange Loop Games, das bereits mehr als 5.400 positive Nutzerwertungen auf Steam vorweisen kann – die Zahl an neuen Blickwinkeln auf das Thema wächst.

Ausblick: Jeder Einzelne ist gefragt

Während der Klimawandel unaufhaltsam voranschreitet, ist man – wie die bisher skizzierten Beispiele gezeigt haben – auch in der Games-Branche längst nicht mehr untätig. Mehr und mehr Unternehmen sind mittlerweile empfänglich für die Problematik und haben teils weitreichende Schritte ergriffen, um ihren Betrag leisten. Um den Klimawandel auf allen Ebenen zu bekämpfen, ist aber nicht zuletzt die Verantwortung jedes Einzelnen gefragt. Doch wie? Ein erster Schritt tätig zu werden, kann beispielsweise darin bestehen, den eigenen CO2-Gaming-Fußabdruck zu ermitteln. Wie lange spiele ich am Tag und auf welchen Geräten? Wie viel Strom verbrauchen diese Geräte? (Messgeräte gibt’s für zehn Euro im Baumarkt) und wie viel zahle ich eigentlich pro Kilowattstunde für welche Art von Strom?

Konnten diese Daten ermittelt werden, helfen in der Regel Web- oder App-basierte Stromkosten- und CO2-Rechner dabei, die Tragweite des Problems zu quantifizieren. So gewappnet ist es dann meist deutlich einfacher, sein Handeln zu analysieren und Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Muss ich die stromhungrige PlayStation 5 beziehungsweise Xbox Series X während des Abendessens wirklich pausiert und bei eingeschaltetem 4K-Bildschirm durchlaufen lassen? Oder wäre es nicht vielleicht sinnvoller, sie zwischenzeitlich in den Ruhemodus zu schalten und dann nach dem Essen genau dort weiterzumachen, wo ich aufgehört habe? Habe ich mich eigentlich je mit den Stromspar-Optionen meiner Konsole und meines PC auseinandergesetzt? Ist es wirklich sinnvoll, grafisch wenig anspruchsvolle Multiplayer-Titel wie beispielsweise „Among Us“ auf dem Highend-PC zu daddeln, wenn ich dasselbe auch auf dem Smartphone tun könnte? Würden alle Spielerinnen und Spieler immer wieder mal über diese und ähnliche Fragen nachdenken und ihre Handeln entsprechend anpassen, wäre zweifelsohne ein weiterer wichtiger Schritt getan. ❑



Das von der UNESCO ins Leben gerufene Mobile-Game World Rescue spielt in Brasilien, China, Indien, Norwegen und Kenia und versetzt euch in die Rolle von Teenagern, die dort gegen die Folgen von Abholzung, Luft- und Wasserverschmutzung, Überschwemmungen respektive eines Cholera-Ausbruchs kämpfen. (Quelle: ZU Digital / UNESCO MGIEP)



Green Cities bringt dringend benötigte Natur in die Aufbau-Simulation Cities: Skylines. (Quelle: Paradox Interactive)

Tiny Tina's Wonderlands: Interview mit den Entwicklern des Borderlands-Spin-offs

Von: Paul Albert & Lukas Schmid



Kayla Belmore

Senior Producer für Tiny Tina's Wonderlands und vorher Producer für den dritten Borderlands-Teil. (Foto: 2K Games)

Seit der E3 war es etwas still um Tiny Tina's Wonderlands. Doch jetzt ist es endlich soweit: Der Borderlands-Ableger hat ein Veröffentlichungsdatum. Obendrein hat 2K erste Einblicke in das Gameplay des neuen Loot-Shooters gegeben. In dem verrückten Abenteuer, welches dem Verstand Tiny Tinas entspringt, kämpfen wir gegen Drachen und andere Kreaturen in einem chaotisch-unterhaltsamen Fantasy-Setting. Erstmals können wir unseren eigenen Charakter erstellen und aus unterschiedlichen Klassen wählen. Wer den Borderlands-2-DLC „Sturm auf die Drachenfeste" gespielt hat, weiß ungefähr, was ihn in Wonderlands erwarten dürfte. Neben alten Charakteren gesellen sich auch komplett neue Figuren hinzu, um dem neuen Bösewicht, dem Dragonlord, das Handwerk zu legen.

Wir hatten in einem Interview die Möglichkeit, den Entwicklern einige Fragen zu Wonderlands zu stellen, um etwas Klarheit bezüglich der doch ziemlich vielen untypischen Neuerungen zu erhalten. Wir sprachen mit Senior Producer Kayla Belmore und Creative Director Matt Cox unter anderem über die vielen Gameplay-relevanten Mechaniken, die Wonderlands von klassischen Borderlands-Titeln unterscheidet.

PC Games: Was genau hat es mit dem Namen des Spiels auf sich? Warum habt ihr es Wonderlands genannt? Wird es genau wie in Borderlands unterschiedliche Regionen geben, die in diesem Fall unterschiedliche Fantasy-Settings repräsentieren?

Matt Cox: Die Idee hinter Tiny Tina's Wonderlands lautet: Wunder und Fantasie. Alles, was wir im Spiel entdecken, alles, was wir zu sehen bekommen, entspringt dem chaotischen Kopf Tinas. Es wird eine Menge Umgebungen geben, die es zu entdecken gilt. Etwa traditionelle Schlösser und mittelalterliche Dörfer, wie man sie aus dem Fantasy-Bereich kennt. Aber es wird auch abgefahrenere Gebiete geben, wie z. B. einen feuchten Pilzwald. Wonderlands funktioniert ganz nach dem Motto: Alles ist möglich. Besonders, wenn es dem verrückten Verstand Tiny Tinas entspringt.

PC Games: Im Trailer sieht man, dass der Spieler sich auf einer Oberwelt bewegt. Wie genau wird das funktionieren?

Kayla Belmore: Die Oberwelt ist eine Veranschaulichung des von Tina entwickelten Brettspiels, welches sie für die Kampagne von Bunkers & Badasses entworfen hat. Es dient dazu, die Story-relevanten Karten zu verbinden. Darüber hinaus gibt es aber auch jede Menge zu entdecken. Missionen, Herausforderungen und sogar zufällige Kämpfe wird es geben. Bei Letzteren tragt ihr den Kampf in der Ego-Perspektive auf einem kleinen Schauplatz aus. Außerdem gibt es noch abseits der Story Dungeons und Höhlen zu entdecken. Diese halten ein paar coole Möglichkeiten bereit, Loot zu ergattern. Das Weiteren kann man zusätzliche Gebietskarten entdecken, die ihre ganz eigenen Quests für euch bereithalten. Diese sind nicht zwangsläufig mit der Hauptstory verbunden. Also, es gibt jede Menge zu tun und zu entdecken in der Oberwelt. Die Spielercharaktere, die man auf der Oberwelt sieht, sind dieselben, aber dafür etwas geschrumpft.

PC Games: Im Trailer tragen die Charaktere unterschiedliche Rüstungen. Sind diese nur kosmetischer Natur oder bieten sie darüber hinaus noch zusätzliche Boni?

Cox: Rüstungen sind komplett neu und können als Beute in Truhen gefunden und von besiegten Gegnern fallengelassen werden. Die Rüstungen sehen alle unterschiedlich aus und verbessern unterschiedliche Attribute, je nachdem, wie ihr euren Charakter gestalten wollt. Rüstungen sind also nicht nur kosmetisch, sie helfen euch auch, euren Charakterbuild zu vervollständigen. Sie funktionieren aber nicht wie Schilde in Borderlands, anstatt derer gibt es Wächter. Rüstungen sind ein großartiger Teil der Lootspirale. Aber nicht nur Rüstungen bringen euch kosmetische Möglichkeiten. Ihr könnt eurer Gesicht, eure Persönlichkeit und auch die Stimme eures Charakters nach Belieben gestalten. Zudem könnt ihr noch eine von sechs Charakterklassen auswählen. Jede der Klassen hat zwei unterschiedliche aktive Fähigkeiten.

PC Games: In vorherigen Titeln reagierten die spielbaren Charaktere auf die Welt und ihre Bewohner. Ist dieses Feature trotz des selbst erstellen Helden Teil von Wonderlands?

Belmore: Jeder, der am Tisch [des fiktiven Pen&Paper-Rollenspiels, Anm. d. Red.] sitzt, den eigenen Charakter miteingeschlossen, kann mit Tina und den anderen Charakteren interagieren. Frette und Valentine, die von Promis gesprochen werden [Wanda Sykes und Andy Samberg, Anm. d. Red.], werden ebenso wie der Bösewicht Dragonlord mit dem Charakter sprechen. Die Stimme des eigenen Charakters ist dabei frei wählbar und kann über einen Slider angepasst werden. Mit all den anderen kosmetischen Möglichkeiten kann der Spieler sich voll und ganz ausleben. Ob ihr nun als schrecklicher Ork oder irgendetwas anderes auftreten wollt, ist dem Spieler überlassen. Auch, wenn man zusammen mit Freunden spielt, hat jeder die Chance, mit den Charakteren am Tisch zu sprechen. Sogar, wenn man alleine spielt, fühlt es sich so an, als würde man ein Brettspiel mit Freunden spielen.

PC Games: Im Trailer sieht man Waffen aus Borderlands 3 in einem ganz neuen und eigenen Stil. Werden wir eine Auswahl an beliebten Waffen der Borderlands-Teile zu sehen bekommen?

Cox: Wir haben die beliebtesten und besten Waffen genommen und ihnen einen ganz eigenen Fantasy-Touch gegeben. Beispielsweise ist Tediore nun Feriore, weil wir es witzig fanden, den Waffenherstellern einen gewissen Fantasy-Charm zu verleihen. Aber wir haben extra

für das Spiel neue Waffenläufe wie Armbrustläufe und Magieläufe entwickelt. Natürlich gibt es auch wieder jede Menge legendäre Waffen, die wir extra für Wonderlands entwickelt haben. Aber nicht nur Schusswaffen. Ihr werdet außerdem noch einzigartige Zauber und Nahkampfwaffen finden. Diese neue Lootspirale spricht auch für unser neues Kampfsystem.

PC Games: Ihr habt gemeint, dass Tiny Tina die Welt immer wieder wie nach ihrer eigenen Vorstellung verändern wird. Ist das ein dynamischer Prozess?

Belmore: Tina ist die Spielleiterin und alle Veränderungen, die sie vornimmt, passieren im Rahmen der Geschichte. Aber Spielern ist es nicht unbedingt möglich, vorherzusehen, wann diese Veränderungen stattfinden. Tina ist schon sehr chaotisch. Ebenso, wie die Welt an sich schon unvorhersehbar ist. Zudem fängt Tina an, diese häufig entsprechend ihres Gefühlszustandes zu verändern. Im Trailer lässt sich das auch schon erkennen. Die wunderschöne Fantasy-Landschaft mit grünen Wiesen und der Burg im Hintergrund wird durch ihre Erzählung in einem Feuermeer gebadet. Das zeigt, wie Tina die Welt verändern wird.

PC Games: Wie genau funktioniert das Fähigkeiten-System in Wonderlands? Funktioniert es ähnlich wie in Borderlands?

Cox: Es ist dem sehr ähnlich, was wir bereits aus den Borderlands-Teilen kennen. Jede der sechs Klassen hat ihren eigenen Fähigkeitsbaum, in dem man von oben nach unten die Punkte verteilt. Jede Klasse verfügt über zwei aktive Fähigkeiten, welche jederzeit ausgetauscht werden können. Später im Spiel wird man dann mit einer zweiten Klasse belohnt. Die hat auch einen Fähigkeitsbaum, in dem man ebenso von oben nach unten Punkte verteilt. Vieles wird Borderlands-Spielern sehr bekannt vorkommen, aber es wird etwas einfacher sein, zum letzten Skill eines jeden Baumes zu gelangen. Zusätzlich gibt es auch noch Hero-Points bei jedem Levelaufstieg. Man kann diese auf traditionelle Dungeons&Dragons-Attribute wie Stärke Intelligenz, Geschicklichkeit, Weisheit und Konstitution verteilen.

PC Games: Wie verändern diese Attribute die Art und Weise, wie man spielt?

Cox: Die Attribute wirken sich auf Dinge wie die Skill- oder Zauber-Abklingzeiten sowie den kritischen Schaden aus. Wie Attribute die Spielweise beeinflussen, werden wir hier nicht im Detail erläutern. Aber so viel sei gesagt: Sie verbessern die Art und Weise, wie ihr spielen könnt.

PC Games: Wie genau sieht es mit Zaubern aus? Unterscheiden diese sich großartig von den Granaten aus Borderlands oder sind sie nur ein Reskin?

Belmore: Für Spieler, die Borderlands gespielt haben, wird sich das Knopfdrücken gleich anfühlen. Trotzdem unterscheiden sich Zauber deutlich von Granaten. Zauber sind eher kleine Action-Skills und somit auch sehr mächtig. Und sie interagieren auch anders als Granaten mit der Umwelt. Es gibt etwa Zauber, die aufgeladen werden müssen, und solche, die wiederholt werden können, indem man die Taste gedrückt hält. Es gibt auch Zauber, die man auf sich selbst anwendet, um sich beispielsweise einen Schild zu geben, für Kämpfe auf engem Raum. Zauberbücher, die man in der Welt findet, haben unterschiedliche Seltenheitsgrade und verbessern unterschiedliche Attribute. Aber Zauber können von jedermann angelegt werden, also unabhängig von der Klasse. Ihr könnt spielen, wir ihr es wollt.

PC Games: Im Trailer verwendet ein Spieler zwei Zauber gleichzeitig. Wie funktioniert das?

Cox: Was man im Trailer sehen konnte, ist jemand, der zwei Zauber gleichzeitig spricht. Es gibt unterschiedliche Arten on Zaubern. Solche, die mit der Hand gezaubert werden, und solche die mit einem Zauberstab ausgelöst werden. Ob man zwei Zauber gleichzeitig ausführen kann, ist zudem von der Art der Zauber abhängig.

PC Games: Wird man auch wieder wie in Borderlands 2 zwei Waffen gleichzeitig verwenden können?

Cox: Schusswaffen können nur einzeln verwendet werden. Aber was ich sagen kann, ist, dass man, während man schießt, gleichzeitig auch zaubern kann. Das ist eine sehr coole und mächtige Erfahrung.

PC Games: Wie sieht es mit dem Nahkampf aus? Wie passt das zu den Feuergefechten und den Zaubern?

Belmore: Der Nahkampfangriff hat wieder seinen eigenen Knopf und ist eher zweitrangig im Kampf. Knarren sind wie zuvor die Stars unserer Show. Auch Zauber sind sehr mächtig. Und der Nahkampf ist eher ein Extra, welches verwendet werden kann, um die Lücke zum Feind zu schließen. Wenn man etwas zu weit entfernt ist, kann man durch das Drücken des Nahkampfangriffs schnell zum Gegner aufschließen. Es ist sehr spaßig und sehr befriedigend, wenn man auf diese Weise auf den Gegner zuhechtet. Nahkampfwaffen haben auch ihren eigenen Loot-Pool und ihren eigenen Platz im Inventar und sind, so wie Zauber, unabhängig von der Klasse verwendbar.

PC Games: Handelt es sich bei dem Wirbelangriff um einen Nahkampfangriff oder um eine aktive Fähigkeit?

Cox: Der Wirbelwind ist ein Actionskill.

PC Games: Müssen Spieler einen Borderlands-Teil gespielt haben, um zu wissen, worum es geht?

Cox: Wir wollten sicherstellen, dass neue Spieler, die noch nie ein Borderlands gespielt haben, sich zurechtfinden. Man braucht keinerlei Wissen über die Ereignisse der Reihe bisher. Wir verraten jetzt nicht, worum es in der Story gehen wird, aber wir können sagen, dass es sehr interessant ist, diese Spielbrett-Dynamik mit dem Plot zu verbinden. Dieses einzigartige Konzept, welches wir in „Sturm auf die Drachenfeste“ aufbauten, inspirierte uns zu dem, wie wir auch hier die Erzählung angehen.



Matt Cox

Creative Director für Tiny Tina's Wonderlands und als Lead Boss and NPC Designer schon an Borderlands 3 beteiligt. Zuvor Lead Designer des ersten Scribblenauts. (Foto: 2K Games)

PC Games: Weiß unser Charakter, dass er Teil eines Brettspiels ist?

Cox: Am Tisch, in der realen Welt, spielen Tina, Frette und Valentine zusammen mit dem Spieler. Der Spieler wird nicht direkt am Tisch sprechen. Aber der Charakter, den wir erstellen, ist einerseits die Person, die am Tisch sitzt, und andererseits der Charakter im Spiel. Die Stimme, die man für den Charakter wählt, ist auch im Spiel seine Stimme.

PC Games: Gibt es bereits zum Release Endgame-Inhalte?

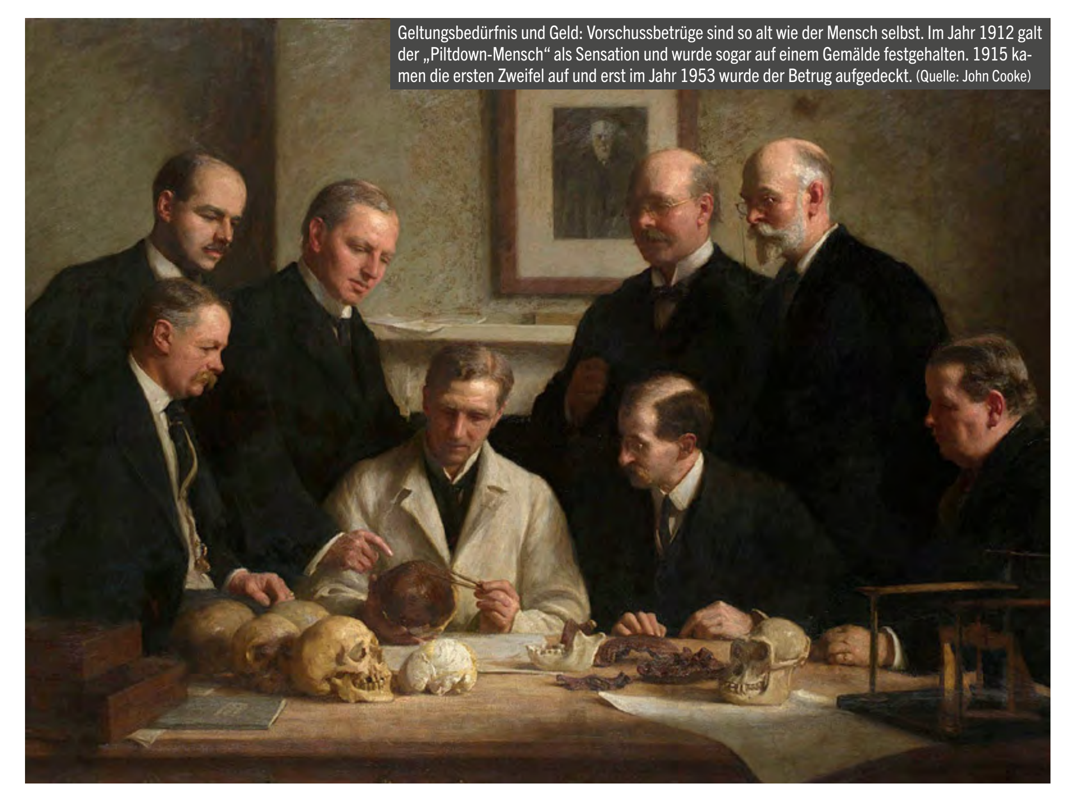
Belmore: Wir haben wiederholbare Endgame-Inhalte, und wir haben viel von unseren vergangenen Spielen gelernt. Details kommen später. Wir planen außerdem, neue Inhalte nach dem Release zu veröffentlichen. Darüber sprechen wir aber erst, wenn wir dem Release näherkommen.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.

Foto: Volodymyr Vaksman, Kheng Ho Toh, Olga Yastremska, 123RF.com

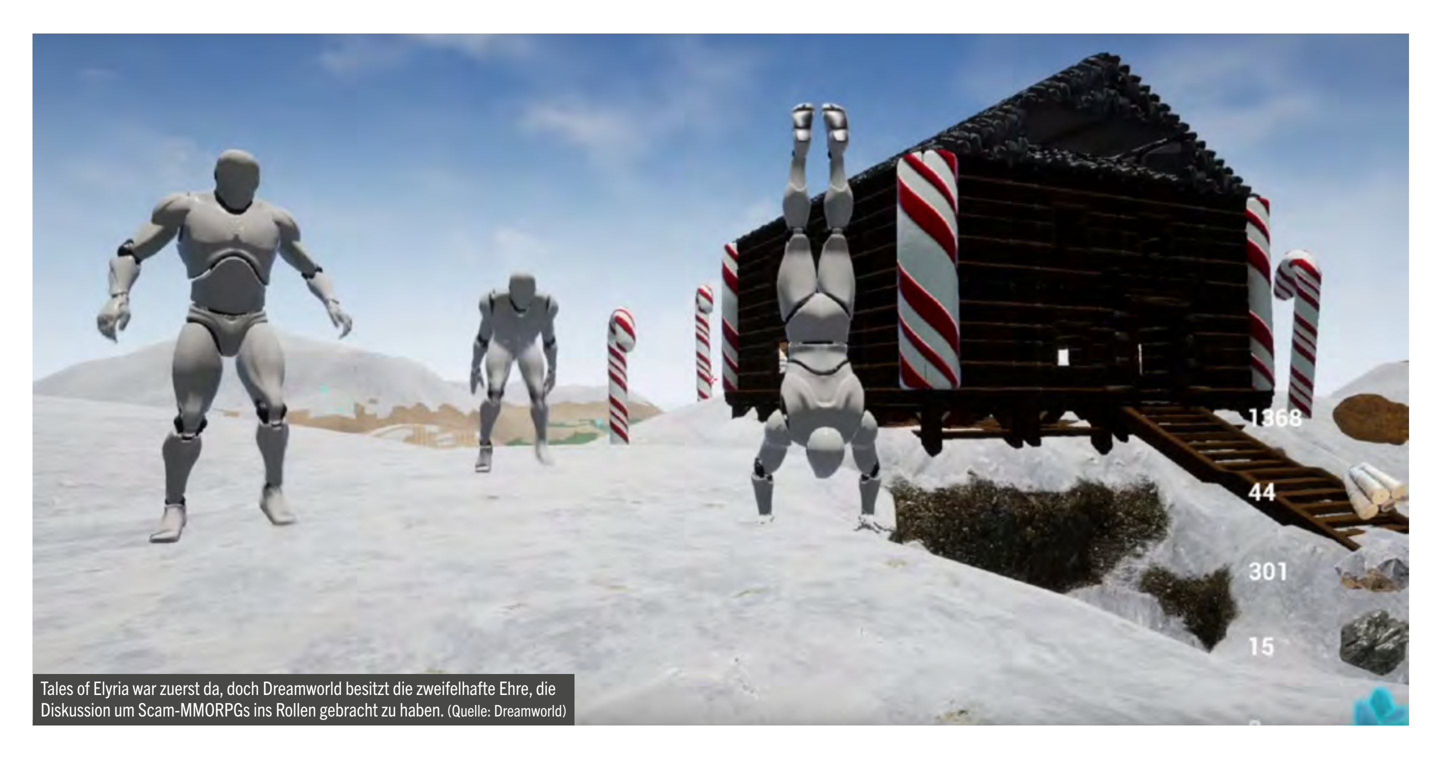
Schlangenöl: Woran man ein Scam-MMO erkennt

Scammer und Internetbetrüger haben die Welt der MMORPGs für sich entdeckt. Nach den unglücklichen Umständen um Tales of Elyria und Oath machten zuletzt Dreamworld und Earth 2 negative Schlagzeilen. Wir listen für euch in diesem Artikel die wichtigsten Eigenschaften auf, an denen man einen MMO-Scam erkennt. **Von:** Christian Schmid & Maria Beyer-Fistrich


Geltungsbedürfnis und Geld: Vorschussbetrüge sind so alt wie der Mensch selbst. Im Jahr 1912 galt der „Piltdown-Mensch" als Sensation und wurde sogar auf einem Gemälde festgehalten. 1915 kamen die ersten Zweifel auf und erst im Jahr 1953 wurde der Betrug aufgedeckt. (Quelle: John Cooke)

Im Jahr 1912 wurde der geologischen Gesellschaft von London ein Sensationsfund überstellt. Der sogenannte „Piltdown-Mensch" stellte das fehlende Glied in der Evolution zwischen Affe und Mensch dar. Es dauerte 41 Jahre, bis die Wissenschaft so weit fortgeschritten war, dass sie zweifellos feststellte: Die Knochen des Skeletts waren allesamt unterschiedlich alt und wurden damals von dem Schwindler Charles Dawson kunstvoll aus Menschen- und Affenknochen geschnitzt.

Mitte des Jahres 1925 verkaufte die französische Regierung mit einem offiziellen, gestempelten Brief den Eiffelturm an die Oberhäupter der Schrottindustrie des Landes – aus „Gründen ingenieurstechnischer Fehler, teurer Reparaturen und politischer Probleme, auf die hier nicht näher eingegangen werden soll." Die Gebote waren astronomisch hoch. Die Versteigerung selbst war jedoch ein Schwindel des



Tales of Elyria war zuerst da, doch Dreamworld besitzt die zweifelhafte Ehre, die Diskussion um Scam-MMORPGs ins Rollen gebracht zu haben. (Quelle: Dreamworld)

Trickbetrügers Victor Lustig, der zuvor bereits durch seine „Rumänische Schachtel“ von sich reden machte, eine Duplikationsmaschine, die nach einer Wartezeit von sechs Stunden Geld vervielfältigen sollte. Zu seinen Opfern gehörte unter anderem ein texanischer Sheriff.

Im Jahr 2011 wurde bekannt, dass Elizabeth Holmes eine winzige Maschine erfunden hatte, die in Sekundenschnelle akkurate medizinische Resultate ausspuckte, wenn der Patient einen einzigen Blutstropfen hineingab. Das gesamte Silicon Valley rastete aus. Holmes und ihr Konzern „Theranos“ erhielten innerhalb kurzer Zeit mehr als eine Milliarde Dollar von Investoren, hochrangige Ex-Militärs und Politiker saßen im Aufsichtsrat und im Jahr 2015 schaffte es Holmes sogar auf das Cover der Zeitschriften New York Style Magazine und Fortune. Die Vanity Fair listete sie in ihrer „New Establishment“-Tabelle auf. Sie wurde als „der nächste Steve Jobs“ gehandelt – bis im Jahr 2018 endgültig bekannt wurde, das Holmes sich alles nur ausgedacht hatte. Die Bluttests wurden durch einen Drittanbieter durchgeführt. Ihre Geräte waren lediglich teure Briefbeschwerer.

Trickbetrüger im MMO-Sektor

Ein Scam, oder im Deutschen auch Vorschussbetrug, ist eine betrügerische Masche, die mit falschen Versprechungen und/oder Vorgabe falscher Tatsachen Menschen Geld und Anerkennung aus der Tasche zieht. Wie ihr in unserer Einleitung lesen konntet, gibt es in der Geschichte viele berühmte Beispiele für kolossale Scams. Falls ihr euch nun fragt, wie Menschen nur so leichtgläubig sein können: Scammer packen euch nicht bei eurem Verstand, sondern bei eurem Herz. Sie berühren eure Emotionen, locken mit den Dingen, die ihr immer schon haben wolltet und lassen euch glauben, dass IHR es seid, die SIE übers Ohr hauen – und nicht andersherum.

In der Gaming-Szene muss man auch nicht lange suchen, um ähnliche Geschichten zu finden; auf Kickstarter tummeln sich jede Menge Projekte, die euch das Blaue vom Himmel versprechen. Vor allem im Sektor der MMORPGs sind in der letzten Zeit eine auffällig große Anzahl an suspekten Spielen aufgetaucht. Wir geben diesen Satz in letzter Zeit sehr oft von uns, aber er ist es wert, wiederholt zu werden: Wenn sich etwas zu gut anhört, um wahr zu sein, ist vermutlich exakt das der Fall. In diesem Artikel nennen wir euch die wichtigsten Eigenschaften, die ein Scam-MMO ausmachen. Außerdem verraten wir euch das absolute Minimum, das vorhanden sein sollte, damit es sich NICHT um ein Scam-MMO handelt. In den folgenden Wochen stellen wir euch dann konkrete Beispiele vor und werfen einen näheren Blick auf die Spiele, die wir hier lediglich anreißen. Los geht's.



Jetzt aber schnell: Scams zielen auf eure Gefühle und die Furcht ab, etwas Wichtiges zu verpassen. Schlaft eine Nacht darüber und eure Entscheidung fällt deutlich nüchterner aus. Emotionen spielen zwar immer in eine Kaufentscheidung hinein – der Trickbetrüger will aber, dass ihr eine schnelle Bauchentscheidung trefft. (Quelle: Dreamworld)

Wie Scams auf sozialer Ebene funktionieren

Bevor wir uns in die wilde Welt der MMO-Scams stürzen, werfen wir zunächst einen Blick auf die Funktionsweise eines Scams an sich. Das Amüsante daran ist, dass Scams im Endeffekt normale Sales-Taktiken verwenden, die lediglich ins Extreme überspitzt werden. Habt ihr schon einmal versucht einen neuen Fernseher zu kaufen und der Angestellte gab Dinge wie „Denken Sie drüber nach, aber gleich bin ich in der Mittagspause, dann gibt's den Preis bei meinem Nachfolger nicht mehr.“ von sich? Exakt das Gleiche tun auch Vorschussbetrüger – mit dem Zusatz, dass ihr Produkt nicht nur aggressiv vermarktet wird, sondern schlicht und ergreifend nicht existiert.

Der Scammer muss sein Produkt verkaufen, indem er eure aktiven Denkprozesse umgeht, denn wenn ihr anfangt, euch ernsthaft mit dem Thema zu beschäftigen, werdet ihr dem Schwindel früher oder später auf die Schliche kommen. Die einfachste Art und Weise, um das zu erreichen, ist, euch bei euren Emotionen zu packen. Je mehr Leidenschaft ihr für ein Thema aufbringt, desto einfacher fällt


Dreamworld ist nur das letzte Beispiel für ein MMO, das den Spielern nur das Geld aus der Tasche ziehen will – der Trailer verspricht indes das Blaue vom Himmel. (Quelle: Dreamworld)


MMORPGs gehören mit den kostspieligsten Projekten der Videospielindustrie. SWTOR kostete damals, wenn wir die Inflation mit einbeziehen, umgerechnet 230.000.000 Dollar. (Quelle: Electronic Arts)

dem Scammer die Manipulation und je weniger ihr davon versteht, desto schwerer kann der skeptische Teil eures Denkprozesses dagegenhalten. Wenn eure Großmutter vom Land zum Beispiel eine E-Mail erhält, in welcher das Bundesministerium für digitale Steuererhebung sie freundlich darauf hinweist, dass sie noch die Internetbeiträge für das Jahr 2020 an die unten angegebene Adresse zahlen muss und ansonsten empfindliche Strafen drohen – dann könnt ihr lediglich darüber lachen. Eure Großmutter kennt sich damit jedoch vielleicht nicht aus und wird bei ihrer Angst gepackt. Sie muss schnell zahlen, denn die Frist wurde wirklich sehr knapp gesetzt! Und damit kommen wir zum nächsten Punkt der Social-Engineering-Taktiken der Scammer: Zeitdruck.

Erinnert ihr euch an den unfreundlichen Fernsehverkäufer? Er wendet etwas an, was im Sales-Bereich als FOMO bekannt ist, die „Fear Of Missing Out". Erfahrene Zocker nicken beim Lesen dieser Zeilen mit einem zehntausend-Meilen-Blick im Gesicht, denn FOMO-Taktiken sind im Games-Bereich längst Gang und Gäbe: Sie werden bei Preorder-Aktionen angewendet, sie greifen bei „seltenen Skins" in Ingame-Shops und Dingen wie zeitlich begrenzten Sonderaktionen oder Rabatten. Scammer nutzen diesen Effekt ebenfalls und verstärken ihn zusätzlich durch stetige Wiederholung in ihren Texten oder Videos. Je weniger Zeit ihr habt, um über eure Kaufentscheidung nachzudenken oder eine zweite Meinung einzuholen, desto besser. Deshalb greift übrigens ein alter Konsumenten-Trick mit fast makelloser Präzision: Wenn ihr vor einer großen Kaufentscheidung steht, oder einen Kickstarter mit hunderten Euro unterstützen wollt, schlaft einen Tag darüber. Das reicht in der Regel aus, um die emotionale Komponente zu entfernen, die sich beim ersten Lesen in euer limbisches System bohrt.

Zuletzt weisen wir ausdrücklich darauf hin, dass es keine Schande ist, Opfer eines Scams zu werden. Diese Leute wollen an euer Geld und sind sehr, SEHR gut darin, es auch zu bekommen. Das (völlig unangebrachte) Gefühl „Ich bin dumm" oder „Ich kann nicht glauben, dass ich darauf hereingefallen bin" schützt den Scammer zusätzlich vor der Verfolgung: Er setzt darauf, dass das Schamgefühl seiner Opfer größer ist als ihr Wunsch, Andere zu warnen.

Die nötigen Kosten, um ein MMORPG zu entwickeln: "Wir brauchen nur 10.000 €."

MMORPGs sind mit die kostspieligsten Projekte, die sich ein Studio aussuchen kann. Setpiece-Knaller wie Call of Duty oder Far Cry benötigen zwar natürlich ebenfalls eine Menge Aufwand, doch was im Endeffekt dabei herauskommt, ist eine Kampagne in zweistelliger Stundenzahl und ein (hoffentlich) gut gepflegter Multiplayermodus. MMOs im Generellen und MMORPGs im Speziellen sind jedoch ein Sonderfall: Hier reicht es nicht, dem Spieler für sein Geld 40 oder gar 200 Stunden Spielspaß samt einer guten Grafik zu bieten – die Spielzeit eines MMORPG ist per Definition unendlich. Fragt einen WoW-Spieler der ersten Stunde einmal, welche Zahl in seinem Chat-Fenster erscheint, wenn er den Befehl „/played" eingibt und dann vergleicht das selbst mit Mammut-RPGs wie Skyrim oder The Witcher 3. Und ja: Wer zum Beispiel tief in Rocket League oder Dead by Daylight eintaucht, kann ohne Probleme Spielzeiten von mehr als 3.000 Stunden erreichen. Der Unterschied ist jedoch, dass es sich hier um extrem begrenzte Arenen handelt – die trotz ihres simplen Aufbaus alle paar Updates die Grätsche machen.

Nun übertragt das auf ein MMORPG, in welchem PvE, PvP,



Ashes of Creation gilt nicht nur als große Hoffnung im MMORPG-Bereich, es ist auch mit für die derzeitige „MMORPG-Renaissance" verantwortlich. Mindestens 30.000.000 $ stammen aus privaten Quellen, lediglich 3.300.000 von dem zugehörigen Kickstarter – laut Steven Sharif das „absolute Minimum". (Quelle: Ashes of Creation)



die Serverarchitektur, das Balancing, die offene Welt, die Instanzen und die Latenz 24 Stunden am Tag, 7 Tage in der Woche stimmen müssen, und ihr erhaltet nicht nur massive Entwicklungskosten, sondern auch Betriebskosten, die selbst große Konzerne die Ohren anlegen lassen. Sowohl Star Wars: The Old Republic als auch The Elder Scrolls Online kosteten in ihrer Entwicklung zweihundertdreißig Millionen Dollar. Noch einmal in Zahlen: 230.000.000 Dolares! Selbst das inzwischen eingestellte Shooter-MMO Defiance fraß 80.000.000 Dollar und WoW schluckte seinerzeit rund 63.000.000 Dollar. Ashes of Creation wurde mit einem Kickstarter von 3.300.000 $ und 30.000.000 $ Privatvermögen auf die Beine gestellt und Creative Director Steven Sharif gab diese Finanzierung als das absolute Minimum „Für ein im Kern funktionales Spiel mit allen versprochenen Features“ an. Ultima Online, das Herzensprojekt von Richard Garriott, prägte im Jahr 1997 den Begriff MMORPG, wie wir ihn heute kennen – und kostete selbst damals stolze 6.000.000 Dollar in der Entwicklung.

So weit, so gut. Wenn wir uns jedoch das durchschnittliche Kickstarter-MMORPG ansehen, kommen ganz andere Zahlen ans Tageslicht: Hier sind MMORPGs ausgeschrieben, die Backer-Ziele von 10.000 € bis 50.000 € angeben. Im Falle von kleineren oder einfach auf die Beine zu stellenden MMOs kann das durchaus genug sein. Das Virtual Reality MMORPG Orbus VR besaß zum Beispiel ebenfalls ein Ziel von 10.000 $ und ist heute problemlos auf Steam spielbar. Wer jedoch aufmerksam das Profil auf Kickstarter durchblättert, entdeckt folgendes Statement in den FAQs des Titels:

***Q:** Euer Funding-Ziel ist viel zu niedrig! Wie könnt ihr ein MMORPG für 10.000 $ auf die Beine stellen?*

***A:** Du hast recht, scharfsinniger Leser! Diese Menge an Geld wäre nicht genug, um einen Flappy-Bird-Klon zu entwickeln, geschweige denn ein MMO. Bei dieser Kickstarter-Kampagne geht es aber auch nicht darum, die volle Finanzierung auf die Beine zu stellen, sondern lediglich einen kleinen Extra-Boost zu erhalten. Wir haben das Spiel privat finanziert (aus eigener Tasche), was bereits sicherstellt, dass das Spiel auch wirklich produziert wird.*

Aha! Der Großteil des Kapitals war also im Falle von Orbus VR bereits vorhanden – die zusätzliche Finanzierung zielte nur auf Bonus-Features ab und floss direkt in die weitere Entwicklung des Titels. Das Problem wurde direkt angesprochen und die Geldquelle offengelegt. Schauen wir uns im Vergleich Dreamworld auf Kickstarter an, ist das Ganze nicht mehr so klar: Hier wurden ebenfalls 10.000 $ als Ziel gesetzt, und mit fast 65.000 $ um das Vielfache übertroffen. Das Geld reicht aber immer noch nicht, um das nötige Entwicklerteam mehr als eine Woche zu beschäftigen, denn im Gegensatz zu Orbus VR verspricht Dreamworld euch das Universum: Eine einzige, ungeteilte und unendliche MMORPG-Welt mit Tausenden einzigartigen Biomen, auf der Millionen von Spielern gleichzeitig zocken – ohne ein zentralisiertes Servermodell. Dreamworld nutzt die kombinierte Rechenleistung aller aktiven Spieler! Das ist nicht nur absolut utopischer Unsinn, sondern auch eine grobe Verletzung der persönlichen Datensicherheit. Wir werden uns mit Dreamworld in einem eigenen Artikel beschäftigen, hier sei nur gesagt, dass selbst ein Budget von 200.000.000 $ bei einem derartigen Titel lediglich die Oberfläche ankratzen würde.

Wo kommt also das Kapital her? Scrollen wir durch Dreamworlds Pitch sehen wir, dass sie „einige der besten Investoren des Silicon

Ein MMORPG in VR, das mit offener Welt, Raidbossen, Dungeons, Berufen und einem eigenen Spieler-Heim ausgestattet wurde – für 10.000 $? Eher nicht. Wer sich den Pitch von Orbus VR durchliest erkennt jedoch, dass das Spiel zu einem Großteil durch Privatvermögen finanziert wurde.



Ein unendlich großes MMORPG mit Content, der von Spielern kreiert wird und einer neuartigen Peer-to-Peer-Technologie für knappe 65.000 $? Unwahrscheinlich. Die „Investoren aus dem Silicon Valley“ bleiben ungenannt, während das Profil auf der Website des Investors Y Combinator unsere Bedenken ebenfalls kaum beruhigt. (Quelle: Dreamworld)

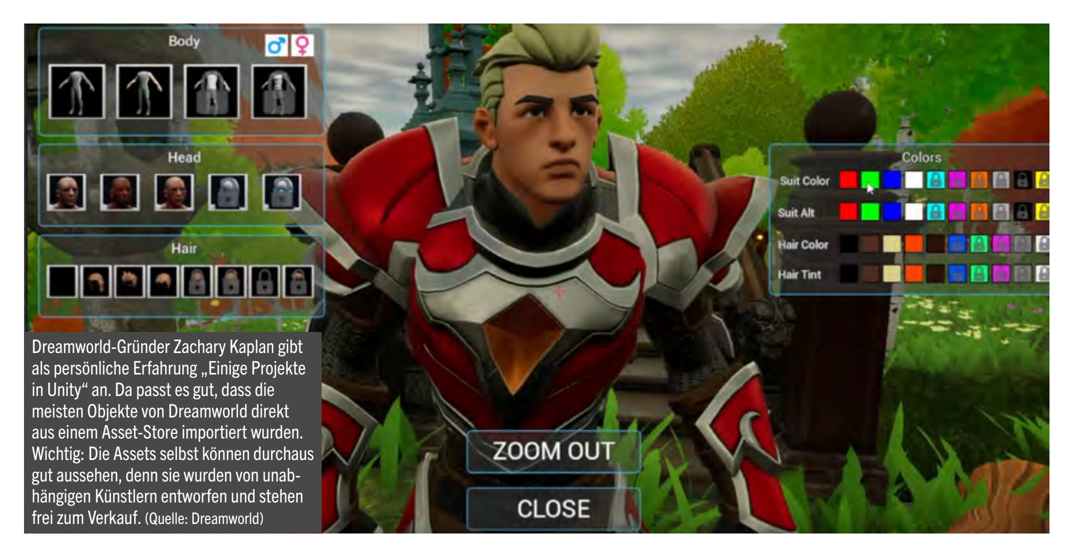
Valley“ auf ihrer Seite haben. Welche Investoren? Das bleibt wohl ein Mysterium, denn Dreamworld geht weder in seinem Pitch, noch in der FAQ darauf ein. Man beachte auch den Satz „Wir sind uns sicher, dass wir die Alpha und mehr mit dem Geld, das wir bereits haben, auf die Beine stellen können“ – nicht das volle Spiel wohlgemerkt, sondern lediglich „die Alpha und mehr“. Gräbt man ein wenig tiefer, kommt tatsächlich ein Investor zum Vorschein und zwar Y Combinator. Das Unternehmen versorgt kleine Startups in der Gründungsphase mit Geld sowie Kontakten und erhält dafür sechs Prozent an den gesamten Firmenanteilen. Zu den Kunden von Y Combinator gehören unter anderem Größen wie Reddit, AirBnB und Dropbox. An sich eine tolle Empfehlung, bis man sich durch die Unternehmen auf Y Combinator wühlt. Reddit und Konsorten besitzen natürlich Mitarbeiterzahlen von 3.000 bis 5.000 Leuten. Dreamworld besitzt drei. Drei Mitarbeiter für ein MMORPG, das den Markt und die Mehrspieler-Infrastruktur auf Jahre hinweg revolutionieren soll. Den Nepotismus-Vorwürfen, welche das Unternehmen angeblich an dem Prüfprozessen von Y Combinator vorbeischleuste, widmen wir uns im Dreamworld-Artikel selbst. Hier soll nur gesagt sein: Prüft bei jedem Kickstarter-MMORPG sehr genau, ob die Entwickler auf die Finanzierung ihres Projektes eingehen. Und wo das Geld letzten Endes herkommt.

Der Hintergrundcheck: “Wir haben 20 Jahre Entwicklungserfahrung.“

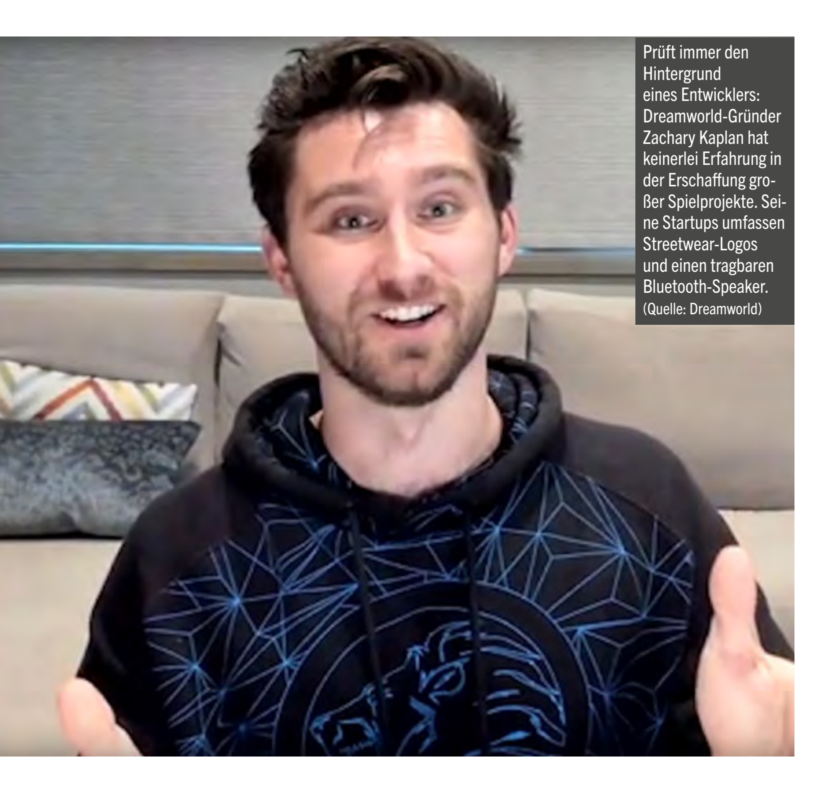
Das MMO Earth 2 verspricht seinen Spielern nicht nur eine voll begehbare dreidimensionale Darstellung der gesamten Welt im 1:1 Maßstab (!), sondern auch User-generierten Content und ein komplettes „Metaversum“, das die Brücke zwischen echter und virtueller Realität schließen soll. Der Clou: Ihr könnt für echtes Geld virtuelles Land erwerben, das natürlich nur begrenzter Menge vorhanden ist. Wenn nun eure Gefahrensinne ausschlagen, habt ihr natürlich recht und wieder müssen wir euch vertrösten: Earth 2 ist ein so großes Thema, das wir es in einem eigenen Artikel behandeln werden. Hier werfen wir lediglich einen Blick auf den Gründer Shane Isaac, um die Wichtigkeit umfangreicher Hintergrundchecks zu demonstrieren.

Zu Beginn liest sich Shanes Lebenslauf sehr gut: „Über 20 Jahre Erfahrung in Entwicklung, Produktentwicklung und Management.“ Das ist das sogenannte „Vertraut-mir-Statement“, das euch mit allgemein gehaltenen Äußerungen dazu bringen soll, dem Verfasser Glauben zu schenken. Er hat immerhin eine Menge Erfahrung, richtig? Schaut man sich auf seinem LinkedIn Profil um, erkennt man allerdings, dass dieses zum Zeitpunkt der Ankündigung von Earth 2 erst seit wenigen Monaten existierte und lediglich zwei Einträge beinhaltet: Managing Director von XYZ Social Media seit 2016 und CEO von Earth 2 seit 2020. Das erste Unternehmen stellt eine Social Media-App zur Verfügung, deren Website und Facebook-Page jedoch nicht den Feinschliff aufweist, den man erwarten würde. Die Website des Unternehmens lässt so grundsätzliche Dinge wie eine sichere Verbindung vermissen und über die berufliche Vergangenheit von Shane Isaac vor dem Jahr 2016 ist zudem kaum etwas in Erfahrung zu bringen – auf dem LinkedIn-Profil ist sie nämlich nicht vermerkt. Sein drittes Projekt aus dem Jahr 2018 wurde gar nicht erst auf LinkedIn aufgeführt: Die TipeME Holdings Pty Ltd hat bisher nur ein Patent angemeldet, das sich auf eine App bezieht, die Benutzerdaten auf einem Smartphone verschlüsseln kann. Für ein derartiges Mammutprojekt wie Earth 2 sind das sehr wenige Hintergrundinformationen, die zudem nichts mit der Entwicklung von MMOs im Speziellen oder auch nur dreidimensionalen virtuellen Umgebungen im Allgemein zu tun haben.

Ein weiteres Beispiel für die Nützlichkeit selbst oberflächlicher Hintergrundchecks sind die beiden Dreamworld-Gründer Zachary Ka-



Dreamworld-Gründer Zachary Kaplan gibt als persönliche Erfahrung „Einige Projekte in Unity“ an. Da passt es gut, dass die meisten Objekte von Dreamworld direkt aus einem Asset-Store importiert wurden. Wichtig: Die Assets selbst können durchaus gut aussehen, denn sie wurden von unabhängigen Künstlern entworfen und stehen frei zum Verkauf. (Quelle: Dreamworld)



Prüft immer den Hintergrund eines Entwicklers: Dreamworld-Gründer Zachary Kaplan hat keinerlei Erfahrung in der Erschaffung großer Spielprojekte. Seine Startups umfassen Streetwear-Logos und einen tragbaren Bluetooth-Speaker. (Quelle: Dreamworld)

plan und Garrison Bellack. Beide haben, ebenso wie Shane Isaac, noch nie ein großes Videospiel auf die Beine gestellt. Die „neun Jahre Videospielentwicklung", die Kaplan angibt, beziehen sich auf persönliche Projekte wie Flash-Spiele und „einige Arbeiten in Unity". Kaplan beschreibt sich selbst als Entrepreneur und Vermarkter. Seine bisherigen Startup-Produkte beschränken sich jedoch auf einen tragbaren Bluetooth-Speaker (richtig gelesen: nicht Kopfhörer, sondern Speaker) mit dem Namen Core Aegis und ein paar grafische Designs für T-Shirts, die unter dem Namen BARON Brand vorgestellt wurden. Bellack gab als Coder der beiden in einem inzwischen gelöschten Abschnitt des Pitchs an, dass er bereits als „Superstar Ex Ingenieur" bei Google, Apple und Facebook arbeitete, die Firmen jedoch letzten Endes verließ, um seinen Traum bei Dreamworld zu verfolgen. Der Clou: Er arbeitete in der Tat bei diesen Unternehmen. In Zweien davon jedoch für jeweils ein halbes Jahr als Praktikant und im Dritten als Softwaretester. Achtet also sowohl darauf, dass das Studio von Leuten angeführt werden, die sich bereits im MMORPG-Genre verdient gemacht haben – als auch, dass die Behauptungen der Entwickler tatsächlich stimmen.

Die traurige Hintergrundgeschichte: "Es war eine harte Zeit. Das ist mein Traum."

Ein guter Kickstarter-Pitch ruft Emotionen hervor. Das ist natürlich an sich nichts Schlimmes, denn schließlich gehören MMORPG-Spieler zu den eher emotionalen Hobby-Gemeinden. MMORPG-Zocker verschreiben sich einem Spiel oft voll und ganz, basteln an ihrem Charakter, bauen Freundschaften auf und wollen sich generell in der Online-Welt verlieren. Die Leidenschaft, mit der größtenteils privat finanzierte Projekte wie Ashes of Creation von der Community angenommen werden, spricht diesbezüglich Bände. Aufmerken solltet ihr allerdings, wenn die Ziel-Emotion nicht freudige Aufregung, sondern Mitleid ist. Eine herzergreifende Geschichte hat in einem Kickstarter-Pitch absolut nichts zu suchen, denn sie soll euch im Endeffekt dazu bringen, eine Art Schuldgefühl zu entwickeln, um dem Verfasser Geld zu geben. Kennt ihr die Situation? Jemand ruft euch an und möchte euch eine Vertragsverlängerung für euer Handy vorschlagen. Mitten in dem Gespräch entscheidet ihr euch jedoch um und bekommt dann zu hören: „Jetzt habe ich aber schon 15 Minuten damit verbracht, ihr Profil anzulegen." Die traurige Geschichte nutzt die gleiche Schiene emotionaler Erpressung, indem ihr euch ein Kickstarter-Video anschaut und in der Mitte oder am Ende erfahrt, was für eine schwere Zeit der Entwickler hinter sich hat – am besten untermalt durch traurige Musik.

Das Kickstarter-MMORPG Face of Mankind: Fall of the Dominion aus dem Jahr 2014 besitzt immer noch ein problemlos einsehbares Pitch-Video, in dem die Entwickler ihr Leid klagen. Hier erwarten euch fast 15 Minuten menschliches Elend, denn das MMO wurde schon einmal eingestampft und sollte nun mit dem Kickstarter wieder auferstehen. Das muss noch nicht einmal aus böser Absicht geschehen, doch Sätze wie „Ich hatte das Gefühl, das alles was ich tat, falsch war. Ich war komplett desillusioniert, was die Idee einer spielergetriebenen Sandbox anging. Ich fühlte mich so, als ob ich als Entwickler ein kompletter Fehlschlag wäre" erscheinen sehr manipulativ. Anstatt den Spieler mit bereits bestehen Core-Gameplay-Systemen, der vorhandenen Backend-Technologie und einer Menge Enthusiasmus zu begeistern, wird er in die emotionale Defensive gedrängt. Ähnliches war eine Weile lang im Original-Pitch von Dreamworld zu lesen, wo Zachary Kaplan von seiner schweren Zeit in den ersten Tagen von Covid erzählte, in denen er seinen Job verlor und von seiner Freundin verlassen wurde. Die Liebe zu Videospielen brachte Zachary und Garrison schließlich



Lasst euch nicht von emotionalen Geschichten ködern. Wer in seinem MMORPG-Pitch nicht seinen Lebenslauf, sondern seine „Hintergrundgeschichte" postet, möchte euch bei eurem Mitleid und eurem Schuldgefühl packen.

Face of Mankind: Fall of the Dominion war ein durch sein todtrauriges Pitch-Video berühmt-berüchtigtes Kickstarter-MMORPG. Nach der Finanzierung und einer offenen Beta schlug der Community seitens der Entwickler jedoch eine totale Funkstille entgegen, die Website wurde deaktiviert und im Jahr 2015 wurden die Server abgeschaltet. (Quelle: Face of Mankind: Fall of the Dominion)

KURZ UND KNAPP

In dem Text gehen wir etwas näher auf die Punkte ein. Wenn ihr aber nur eine Liste haben möchtet, an der er ihr euch beim Check eines Kickstart-MMORPGs entlanghangeln könnt, nutzt einfach folgende Stichpunkte:

1. Zu wenig Geld: MMORPGs sind extrem teuer. Niemand kann mit nur 1.000.000 $ ein Onlinerollenspiel entwickeln, geschweige denn 10.000 $. Was ihr sehen wollt, sind Summen ab 30.000.000 $ Aufwärts.

2. Keine Klarheit über Investoren: Wenn das Geld „bereits vorhanden“ ist, sollte eindeutig klar sein, woher das Geld kommt. Investoren sollten zurückverfolgbar oder zumindest eindeutig existent sein. Wenn das MMO privat finanziert wird, muss das in der Starter-Page oder den FAQs erkennbar sein.

3. Zu wenig Erfahrung: Wer ein MMORPG auf Kickstarter vorstellt, sollte bereits eine Menge Erfahrung in der Videospieleindustrie gesammelt haben.

4. Zu wenige Hintergrundinformationen: Wenn sich der Werdegang der Entwickler nicht eindeutig zurückverfolgen lässt und Linked-in-Profile nur wenige Jahre alt sind, ist Vorsicht geboten.

5. Ein zu emotionaler Pitch: „Das ist unser Traum“ und „Wir hatten schon alle Hoffnung aufgegeben“ sollten euch ebenso misstrauisch machen, wie „Ich hatte eine schwere Zeit.“

6. FOMO: Die „Fear of Missing out“ ködert euch mit Dingen wie übermäßig vielen „Kickstarter-exklusiven Belohnungen“ oder „einmaligen Gelegenheiten“. Von Dingen wie „Investitionsmöglichkeiten im MMO-Sektor“ solltet ihr euch so weit wie möglich fern halten .

7. Übertriebene Exklusivität: Hütet euch vor Pitches, in denen Dinge wie „euer Gesicht im Spiel“ oder „euer Name, für alle lesbar in der Hauptstadt“ vorkommen.

ACHTUNG:
Viele dieser Dinge sind heutzutage auf Kickstarter selbst bei guten Projekten üblich. Wenn euer Name in den Credits auftaucht oder ihr ein besonderes Reittier erhaltet, muss das nicht auf einen Scam hindeuten – die Kombination dieser Kriterien ist es erst, die einen Vorschussbetrug ausmachen. Es gibt keinen eindeutigen Scam-Detektor. Aber es hilft bereits sehr, wenn ihr wisst, worauf ihr achten solltet.

als Entwickler zusammen, sodass sie nun mit Dreamworld ihren lange gehegten Traum verwirklichen konnten. Nur, dass Zachs damalige Freundin Aislinn Evans bekannt gab, dass es den beiden in dieser Zeit durch die gerade startende Model-Karriere von Aislinn recht gut ging und Zachary für ihre Eltern arbeitete – und zwar noch Monate, nachdem er bereits mit der Arbeit an Dreamworld begonnen hatte. Passt also auf, wenn ihr tragische Geschichten im Pitch hört, denn sie gehören zum emotionalen Arsenal der Vorschussbetrüger.

Die Exklusivität: „Seid Teil von etwas Großem, jetzt oder gar nicht!“
Das letzte große Warnsignal spielt stark in die eingangs erwähnte FOMO hinein. Fast jedes Kickstarter-Spiel besitzt zwar exklusive Belohnungen für Backer; wenn diese jedoch Überhand nehmen oder einen Großteil des Kickstarter-Pitches füllen, solltet ihr sehr schnell misstrauisch werden. Das MMO Global Adventures besitzt zum Beispiel eine riesige Tabelle mit elf Backer-Ebenen, von denen euch ganze neun Stück exklusive Ingame-Gegenstände sichern, darunter auch Ingame-Währung – obwohl die Entwickler explizit „Fair to play. Niemals Pay to Win“ als Feature aufführen. Wenn ihr uns nicht glaubt, schaut euch die Steam-Bewertungen an und sucht nach den Stichworten Pay to Win.

In der letzten Backer-Ebene für 750 $ wird ein Fahndungsfoto mit eurem Gesicht in jeder Stadt aufgehängt. Natürlich nur solange der Vorrat reicht. Das spricht nicht nur eure Angst an, etwas zu verpassen, sondern auch gleichzeitig euren Stolz. Dreamworld liefert hier ebenfalls ein hervorragendes Beispiel, denn der Name jedes Backers wird im sogenannten „Pantheon“ auf einer Marmortafel verewigt. Je mehr ihr zahlt, desto größer wird euer Name. Ihr zahlt zusätzlich für ein Haus? Gratulation, jeder Dreamworld-Spieler wird auf ewig euer Haus als kleines Goldmodell im Pantheon bewundern können. Ihr besitzt in Earth 2 die gesamte Innenstadt von London? Dann werden sowohl die zeitlich begrenzte Exklusivität, euer Geltungsbedürfnis und Stolz sowie das Gefühl auf einer potenziellen Goldgrube zu sitzen, befriedigt. Abzuwarten, bis sich herausstellt, ob das Spiel wirklich produziert wird oder auch nur die gegebenen Versprechen hält, kommt nicht in Frage – schließlich wollt ihr ja nicht die Gelegenheit verpassen, einer der Ersten zu sein und die ganzen tollen exklusiven Gegenstände abzugreifen. Oder?

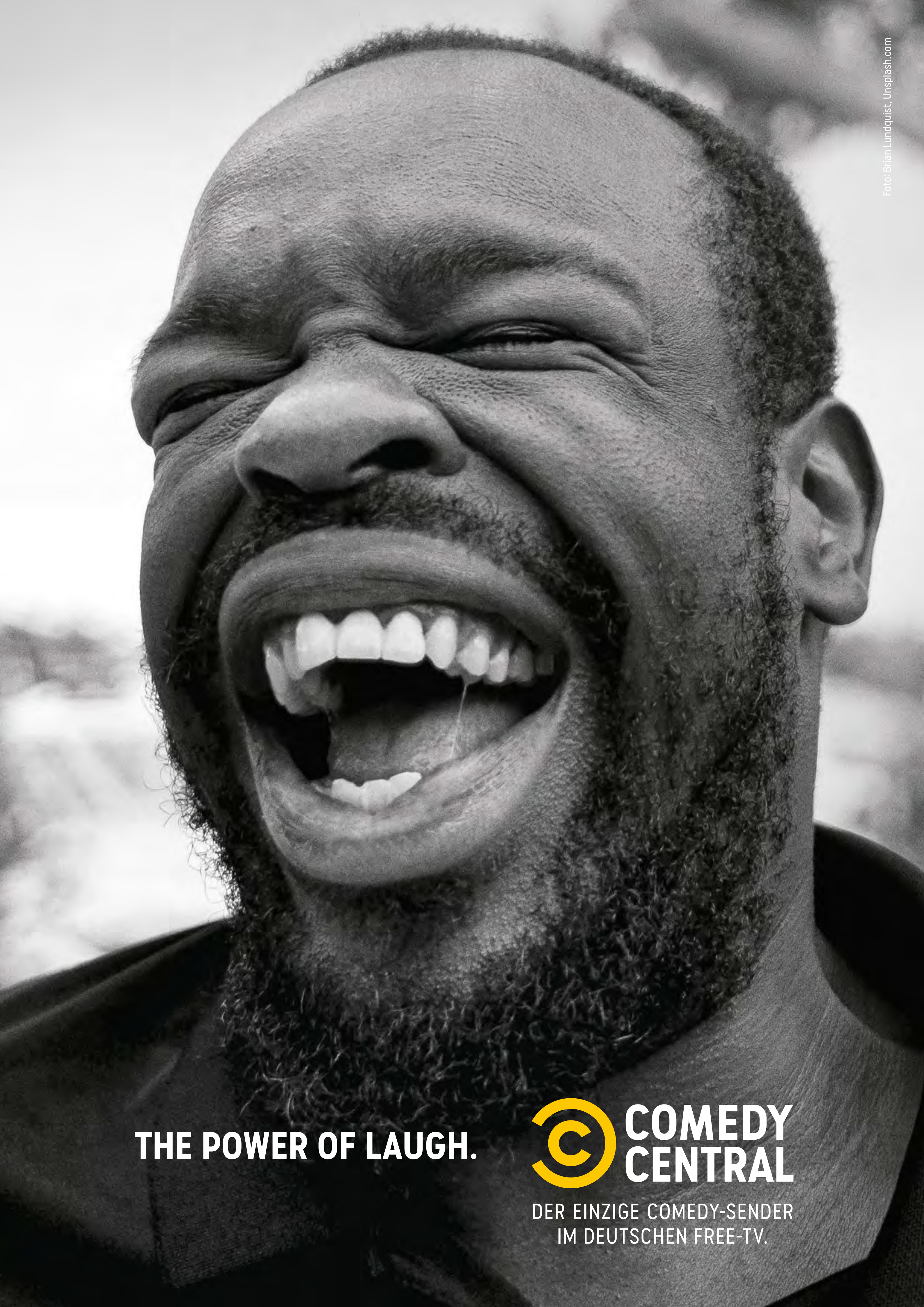
Behaltet einen kühlen Kopf
Wie ihr seht, ist es beim Umgang mit Kickstarter-MMORPGs wichtig, die Ruhe zu bewahren und das Projekt ganz besonnen auf Ungereimtheiten abzuklopfen. Das gilt jedoch genauso in die andere Richtung! Wie der YouTuber Josh Strife Hayes in seinen Enthüllungsvideos bereits bemerkte, sollte euer erster Gedankengang bei einem suspekten Kickstarter „Hanlons Rasiermesser“ sein: „Geh nicht von Böswilligkeit aus, wenn Dummheit genügt.“ Das hört sich auf den ersten Blick sehr hart an, beschreibt im Entwicklungssektor aber oft nur die fehlende Erfahrung eines Kickstarter-Studios. Vielleicht hat sich das Studio von seinen Träumen zu etwas hinreißen lassen, dessen Größe ihnen gar nicht bewusst war. Kleine und unerfahrene Entwickler wissen es oft schlicht und ergreifend nicht besser. Wenn jedoch absurd niedrige Kickstarter-Ziele, eine fehlende Transparenz, was die Finanzierung angeht, übertriebene Behauptungen und eine angeblich umfangreiche Erfahrung zusammen kommen, sollten eure Alarmsirenen augenblicklich anspringen.

Abschließend wollen wir euch noch einmal mit auf den Weg geben, dass ihr vermutlich nicht die Zielgruppe von Scammern seid, wenn ihr Artikel wie diesen lest. Und selbst wenn ihr euch vorbereitet habt, intelligent und welterfahren seid – ein Vorschussbetrug kann jeden erwischen. Wenn ihr also jemanden kennt, der einem Trickbetrüger auf den Leim gegangen ist, dann lacht ihn nicht aus, sondern helft ihm, mit diesem Umstand fertig zu werden. Das Ziel eures Amüsement sollten vielmehr die Betrüger selbst sein. Behaltet einen kühlen Kopf. Und jetzt alle zusammen: Wenn sich etwas zu gut anhört, um wahr zu sein … das ist vermutlich genau das der Fall. Passt auf euch auf. ❑



Jetzt aber schnell: Nur frühe Backer ergattern einen der begehrten Plätze auf der Mauer des Pantheons! Dreamworld fährt die FOMO- und Prestigeschiene meisterlich. (Quelle: Dreamworld)

Wenn ihr euch den Pitch eines MMORPGS durchlest und sofort skeptisch den Kopf schüttelt, seid ihr nicht die Zielgruppe von Scammern. Achtung: Solltet ihr jemanden kennen, der auf einen Vorschussbetrug hereingefallen ist, steht ihm bitte zur Seite. Scammer verlassen sich darauf, dass ihre Opfer aus purer Scham dem Mund halten.


Foto: Brian Lundquist, Unsplash.com
THE POWER OF LAUGH.
COMEDY
CENTRAL
DER EINZIGE COMEDY-SENDER
IM DEUTSCHEN FREE-TV.